Uniwersytet Śląski

University of Silesia

https://opus.us.edu.pl

Publikacja / Publication	Filmowe cuda i sztuczki magiczne : szkice z archeologii kina
Autorzy / Authors	Budzik Justyna Hanna
Adres publikacji w Repozytorium URL / Publication address in Repository	https://opus.us.edu.pl/info/book/USL8ae526ab41484c14bb9b2ef801978dac/
Data opublikowania w Repozytorium / Deposited in Repository on	2024-02-06
Cytuj tę wersję / Cite this version	Budzik J.H., Filmowe cuda i sztuczki magiczne : szkice z archeologii kina, Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice 2015, p. 202.

You have downloaded a document from
RE-BUŚ
repository of the University of Silesia in Katowice

Title: Filmowe cuda i sztuczki magiczne : szkice z archeologii kina

Author: Justyna Hanna Budzik

Citation style: Budzik Justyna Hanna. (2015). Filmowe cuda i sztuczki magiczne : szkice z archeologii kina. Katowice : Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego.

Uznanie autorstwa - Użycie niekomercyjne - Bez utworów zależnych Polska - Licencja ta zezwala na rozpowszechnianie, przedstawianie i wykonywanie utworu jedynie w celach niekomercyjnych oraz pod warunkiem zachowania go w oryginalnej postaci (nie tworzenia utworów zależnych).

UNIWERSYTET ŚLĄSKI W KATOWICACH
Biblioteka Uniwersytetu Śląskiego
Ministerstwo Nauki i Szkolnictwa Wyższego

Pobrano z https://opus.us.edu.pl / Downloaded from Repository of University of Silesia 2026-07-27 13:42

Justyna Hanna Budzik

Filmowe cuda i sztuczki magiczne

Szkice z archeologii kina

WYDAWNICTWO
UNIWERSYTETU ŚLĄSKIEGO
KATOWICE 2015

Pobrano z https://rcin.org.pl/Repozytorium Uniwersytetu Śląskiego

Autorce w prowadzonych analizach chodzi o zauważenie „pokrewnej przeszłości" kina oraz o wydobycie tej właściwości kina, która jest źródłem intuicyjnej fascynacji, wiąże się z cudownością, baśnią, fantazją, fantastycznością. Łączy efekt zaskoczenia z estetyką zdziwienia, pozwala na namysł nad korzeniami optycznego złudzenia, technologią i funkcją iluzorycznych obrazów, odsłania napięcie między sztuką iluzjonistyczną a magicznym światem fantastyki, baśni, tajemnicy. Autorka sugestywnie przekonuje, że „magiczna postawa" wobec kina jest, obok naukowej, skuteczną drogą do poznania realności i autorefleksji samego filmu, kina, jak i jego uczestników, autorów i widzów. W analizach i interpretacjach Justyny Budzik czołowe miejsce zajmuje rozumienie filmu jako składowej praktyk kulturowych, co pozwala jej na zauważenie rozmaitych kontekstów i odniesień poszczególnych utworów filmowych.

Z recenzji wydawniczej
prof. dr hab. Maryli Hopfinger-Amsterdamskiej

Biblioteka Jagiellońska - Repozytorium Cyfrowe Uniwersytetu Jagiellońskiego (Jagiellonian University Repository of Digital Content) http://repozytorium.biblos.uj.edu.pl

Filmowe cuda i sztuczki magiczne

Szkice z archeologii kina

NR 3284

Justyna Hanna Budzik

Filmowe cuda i sztuczki magiczne

Szkice z archeologii kina

Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego • Katowice 2015

Redaktor serii: Studia o Kulturze
Dobrosława Wężowicz-Ziółkowska

Recenzent
Maryla Hopfinger-Amsterdamska

Spis treści

Wstęp 7

Rozdział I
O postawie magicznej wobec mediów 13

Rozdział II
„Stare"(?) media w służbie iluzji. *Królewna Śnieżka* Tarsema Singha 29

Rozdział III
Projekcja widmowych obrazów: magia czy sztuka iluzji? *Oz Wielki i Potężny* Sama Raimiego 51

Rozdział IV
„Magicy nie istnieją"(?) *Iluzjonista* Sylvaina Chometa 77

Rozdział V
Georges Méliès i fantazmatyczność kina. *Hugo i jego wynalazek* Martina Scorsese i *Mechanizm serca* Mathiasa Malzieu 101

Rozdział VI
Filmowe triki i moc wyobraźni. *Babadook* i *Monster* Jennifer Kent 135

Zakończenie. Spotkanie z Arcymagiem Ziemiomorza 153

Appendix. Propozycje dydaktyczne 161
1. *Królewna Śnieżka* 161
2. *Oz Wielki i Potężny* 166
3. *Iluzjonista* 171

4. *Hugo i jego wynalazek* oraz *Mechanizm serca* 175
5. *Babadook* i/lub *Monster* 178

Filmografia 181

Bibliografia 183

Nota bibliograficzna 195

Résumé 197
Summary 199
Zusammenfassung 201

Wstęp

> Ale każda epoka kina miała swoje cuda, a wśród nich były takie, które pozwalały nie tylko aranżować życie filmowych bohaterów wedle ich miary, ale nadto jeszcze wypowiedzieć się w sposób istotny na temat jego istoty.
>
> Andrzej Gwóźdź[1]

Dzieje myśli i technicznych eksperymentów, które doprowadziły do wynalezienia kinematografu, a współcześnie patronują rozwojowi coraz nowszych technologii rejestracji, postprodukcji i projekcji obrazu, sytuują się jednocześnie tak w dziedzinie nauki, jak i cudowności. Tyczy się to również wielu urządzeń optycznych i dźwiękowych, których nie uważa się za poprzedniki kinematografu – bo przecież wynalazek ten był spełnieniem tylko niektórych możliwości tkwiących we wcześniejszych maszyneriach do produkcji złudzeń i marzeń z nimi związanych. Przenika się w nich kilka dążeń decydujących o kierunku prac nad wynalazkami: próby schwytania cienia jako śladu obecności rzeczy; chęć stworzenia doskonałego lustra, które odbijałoby świat, ukazując mu jego sobowtóra; pragnienie wykreowania iluzji ruchu i trójwymiarowości. Dla kina istotne będą też wszelkie badania nad zjawiskiem projekcji, obserwowanym i wyjaśnianym w sposób fizyczny, symboliczny, filozoficzny. Nauka i cudowność splatają się z sobą w historii mediów widzenia i słyszenia od samych jej początków[2].

Tak dzieje się także w ponadstuletniej historii kina, które bardzo szybko zaanektowało dla siebie zarówno przestrzeń jarmarku, jak i wystawy

---

[1] A. Gwóźdź: *Obok kanonu. Tropami kina niemieckiego*. Wrocław 2011, s. 15.

[2] Por. M. Hopfinger: *Kultura audiowizualna u progu XXI wieku*. Warszawa 1997, s. 142.

światowej, a zatem funkcjonowało równolegle w obiegu spektakularnej rozrywki oraz narracji technicznego postępu. W przytoczonym motcie Andrzej Gwóźdź zauważa, że historia filmu to historia jego cudów – a cuda te pojawiają się zarówno w tkance formalnej i fabularnej, jak i na poziomie autorefleksji, obecnej w tak wielu dziełach. Do słów badacza dodam własne spostrzeżenie: są filmy, które wykorzystują cuda z przeszłych epok, i to nie tylko cuda właściwe kinu, ale światowi mediów w ogóle, a w szczególności – mediów optycznego złudzenia, zachwycających (nie)możliwością uruchomienia nieruchomego obrazu czy spełnieniem perfekcyjnego odbicia. W tych realizacjach owe cuda służą również nie tylko kreacji magicznego lub fantastycznego świata przedstawionego, są także elementem autotematycznego dyskursu o mediach: o tym, jak media konstruują obrazy, oraz o tym, jak widzowie je postrzegają. Jeśli wytrwale podążać tym tropem i zagłębiać się w filmową autorefleksję, to wyłania się spod niej obraz mediów jako wehikułów poznania świata. Jest to poznanie szczególnego rodzaju: na wpół intuicyjne, uruchamiające myślenie magiczne, a na wpół racjonalne, czerpiące z osiągnięć nauki.

W zamieszczonych w książce szkicach analityczno-interpretacyjnych podejmuję wyzwanie odkrycia i wyjaśnienia „cudów", za które uważam ślady „starych" mediów w najnowszych filmach. Przyjmując postawę magiczną wobec mediów, którą postulował Siegfried Zielinski, staram się wyjaśnić, jaką funkcję pełnią odwołania do dawnych medialnych dyspozytywów zarówno na poziomie filmowych historii, jak i na poziomie metatekstualnej narracji o roli mediów w poznaniu świata. Złudzeniowy charakter kinowych obrazów odgrywa tu niezwykle istotną rolę. Badaczka audiowizualności Maryla Hopfinger przypomina, że „iluzyjność przekazów audiowizualnych stała się źródłem tez o stale rosnącej atrakcyjności tej sztucznej rzeczywistości wobec realności naturalnej"[3]. W moich studiach staram się przyjrzeć różnego rodzaju iluzyjności – od tej imitującej świat realny i stare wynalazki, po tę kreującą zupełnie nowe uniwersa. Traktuję tę właściwość jako jedną z kluczowych dla teorii i autoopisu filmu, który wedle Hopfinger – z czym się zgadzam – jest szczególnym

[3] Ibidem, s. 134.

„źródłem naszej wiedzy i samowiedzy”[4]. Wybrane przeze mnie dzieła są zarówno świadectwem autotematycznej refleksji filmowców, jak i źródłem wiedzy o magicznym poznaniu świata poprzez media.

W pierwszym rozdziale tłumaczę i rozwijam koncepcję postawy magicznej, która wedle Zielinskiego jest nieodzowna dla an-archeologicznego (wariantologicznego) badania mediów. Argumentuję także, dlaczego sformułowana przez Zielinskiego metoda archeologiczna wydaje mi się najbardziej adekwatna do prowadzonego wywodu. Ponadto wskazuję na możliwości połączenia postawy archeologicznej z założeniami badawczymi Nowej Historii Filmu – przy czym skupiam się przede wszystkim na ustaleniach Toma Gunninga, jednego z najważniejszych przedstawicieli tego nurtu badawczego.

W kolejnych pięciu rozdziałach przedstawiam propozycje analiz i interpretacji filmów, w których obecne są odwołania do historycznych już mediów produkcji iluzorycznych obrazów ruchu i/lub projekcji. Jako pierwszy przywołuję prolog popkulturowej adaptacji baśni o Królewnie Śnieżce w reżyserii Tarsema Singha (2012). Pojawiają się w nim urządzenia optyczne służące wywołaniu złudzenia animacji nieruchomych obrazów (zoetrop, praksinoskop, fenakistiskop), a kontekst ich użycia skłania do namysłu nad charakterem zdolności magicznych, nieodzownych w przypadku baśniowej postaci Złej Królowej.

Kolejny rozdział (trzeci) dotyczy filmu Sama Raimiego *Oz Wielki i Potężny* (2013) oraz spektaklu fantasmagorii. Przyglądam się w nim bohaterowi iluzjoniście, poszukując jego podobieństw do baśniowego czarodzieja. Centralnym zagadnieniem tego rozdziału jest estetyka i filozofia fantasmagorii – osiemnastowiecznego spektaklu widmowych obrazów, opartego na projekcji z użyciem latarni magicznej, który poprzez swoje odwołania do myślenia magicznego przeciwstawiał się oświeceniowemu racjonalizmowi.

W kolejnym szkicu – o *Iluzjoniście* Sylvaina Chometa – kontynuuję refleksję nad kulturową funkcją pokazu fantasmagorii, analizując jej nowocześniejszą postać w epoce fetyszyzacji towarów i społeczeństwa spektaklu. Zastanawiam się również nad społeczną i historyczną rolą iluzjonisty

[4] Ibidem, s. 141.

prestidigitatora, którego losy przedstawia francuski reżyser w nadzwyczaj ciekawej animacji, mieszając konwencje realizmu, baśni i groteski.

W rozdziale piątym proponuję porównawczą analizę i interpretację filmów: *Hugo i jego wynalazek* w reżyserii Martina Scorsese, *Jack et la mécanique du cœur* („Jack i mechanizm serca") Mathiasa Malzieu i Stéphane'a Berli oraz książki *Mechanizm serca* Malzieu. Skupiam się na motywach, które są wspólne porównywanym dziełom, między innymi na mitologizacji postaci Georges'a Méliès oraz roli filmów trikowych w rozwoju kina i jego teorii. Przypatrując się relacjom, jakie panują między bohaterami filmów i książek, odnoszę je do kulturowej funkcji figur sobowtóra oraz automatu. Obserwacje prowadzą mnie do rewizji fantazmatycznej teorii kina Marii Janion w odniesieniu do analizowanych filmów, które można opatrzyć mianem „archeologicznych" w znaczeniu wykorzystania technologii oraz praktyk odbiorczych, a także strategii estetycznych i filozoficznych właściwych „starym" mediom.

Ostatni rozdział poświęcony jest filmom *Monster* („Potwór") oraz *Babadook* reżyserki Jennifer Kent, które uznawane są za kino niezależne. W odniesieniu do nich powraca kategoria niesamowitości i jej zastosowanie w teorii kina oraz zagadnienie technicznych cytatów, czyli wykorzystania starszych technologii animacji obrazów (animacja poklatkowa zamiast animacji komputerowej). Po raz kolejny rozważam również teorię obrazów trikowych Méliès oraz jej związki z fantazmatycznym wymiarem kina, zauważalnym na poziomie antropologicznym i filozoficznym.

Choć każdy ze szkiców stanowi odrębną całość, wielokrotnie powracam w nich do myśli Zielinskiego, Edgara Morina, Méliès, Janion, Pierre'a Péju. W *Zakończeniu* próbuję zatem podsumować powtarzające się w poszczególnych interpretacjach wątki, wpisując namysł nad wybranymi filmami i tekstami w ramy refleksji nad fantastycznością i współczesną potrzebą baśni. Końcowy szkic nosi podtytuł *Spotkanie z Arcymagiem Ziemiomorza*, ponieważ w uniwersum wykreowanym przez Ursulę Le Guin odnajduję model postawy magicznej i magicznego postrzegania świata, tak wartościowy również dla teorii kina rozumianego – na podobieństwo fantastyczności – jako strategia poznawania świata i zadawania pytań o to, co niejasne, ukryte, intuicyjne i niesamowite.

Książkę uzupełnia *Appendix*…, w którym zamieszczam propozycje dydaktyczne do zrealizowania na zajęciach edukacyjnych związanych z omawianymi filmami i tekstami. Zdecydowałam się na zamieszczenie dydaktycznego dodatku, ponieważ niemal wszystkie interpretacje (poza szkicem o *Babadooku* i *Monster*) są owocem pracy nad materiałami edukacyjnymi dla młodych widzów (uczniowie szkół podstawowych i gimnazjów) i nauczycieli. To podczas układania prelekcji i scenariuszy lekcji dostrzegłam w omawianych filmach znaki postawy magicznej wobec mediów, a przygotowując materiały edukacyjne, starałam się, aby projektowane zajęcia stały się punktem wyjścia do dyskusji nad magią kina. Niektóre z pomysłów udało mi się samodzielnie zrealizować w grupach uczniów i studentów – wybranymi obserwacjami i spostrzeżeniami z zajęć dzielę się w *Appendiksie*. Chciałam, aby ten szczególny dodatek do zbioru szkiców trafił do możliwie szerokiego grona odbiorców, dlatego też nie ma on formy spójnych scenariuszy lekcji dla określonego poziomu edukacyjnego (podaję natomiast odnośniki do publikacji takich scenariuszy), lecz jest zbiorem sugestii dydaktycznych, które każdy edukator będzie mógł – mam nadzieję – dostosować do własnego projektu.

Ponieważ geneza przedstawionych w książce analiz i interpretacji łączy się z konkretnymi inicjatywami edukacyjnymi, pragnę najserdeczniej podziękować za arcyciekawe wyzwania i otwartość na moje propozycje: Paniom Urszuli Biel i Agnieszce Prażuch z kina Amok w Gliwicach oraz zespołowi Centralnego Gabinetu Edukacji Filmowej w Pałacu Młodzieży im. Juliana Tuwima w Łodzi – Paniom Ewie Kanownik i Annie Kołodziejczak oraz Panu Maciejowi Dowgielowi. Dziękuję również moim słuchaczom i uczestnikom warsztatów, uczniom i studentom – za chęć wspólnego podążania tropem cudowności kina.

Osobne podziękowania kieruję do Profesora Andrzeja Gwoździa, kierownika Zakładu Filmoznawstwa i Wiedzy o Mediach Uniwersytetu Śląskiego, za inspiracje badawcze oraz wsparcie dla moich działań w dziedzinie edukacji filmowej. Za cenne uwagi i sugestie poprawek dziękuję także Recenzentce książki Pani Profesor Maryli Hopfinger-Amsterdamskiej.

Rozdział I

O postawie magicznej wobec mediów*

> Rozwinięte światy medialne potrzebują artystycznych, naukowych oraz magicznych wyzwań.
>
> Siegfried Zielinski[1]

Przytoczone motto pochodzi z rozprawy Siegfrieda Zielinskiego *Archeologia mediów*… i jest pierwszą z tez końcowych, które badacz formułuje po przestudiowaniu kilkunastu fascynujących biografii wynalazców, naukowców, myślicieli i eksperymentatorów. Zajmując się przeszłością, Zielinski zauważa też rzeczy bardzo ważne dla teraźniejszości, która również jest przestrzenią głębokiego czasu trwania mediów. Wedle autora *Archeologii mediów*…, media należy rozpatrywać jako zmieniające się w czasie procesy, a nie jako „obramowane obrazy"[2]. Zmiana jest ich istotą, a ich an-archeologiczne (wariantologiczne)[3] badanie powinno naświetlać ów dynamizm, dowodząc, że media to nie tylko techniczne urządzenia, aparaty, ale także „techniki kulturowe"[4]. Zielinski w swych podróżach (zarówno fizycznych – do bibliotek, archiwów i laboratoriów, jak i mentalnych – w odległe

---

* W rozdziale wykorzystuję fragmenty swojego artykułu: J. Budzik: *Młody widz jako archeolog mediów: stare i nowe media w filmowej wersji baśni o Śnieżce Tarsema Singha*. W: *Wyzwoleni i zagubieni w sieci. Sztuka i wychowanie w kulturze konwergencji*. Red. M. Zalewska-Pawlak, P. Soszyński. Łódź [w druku], s. 217–231.

[1] S. Zielinski: *Archeologia mediów. O głębokim czasie technicznie zapośredniczonego słuchania i widzenia*. Przeł. K. Krzemieniowa. Warszawa 2010, s. 333.

[2] Zob. ibidem, s. 356–357.

[3] Zielinski zarzucił początkowo używany za Rudim Viskerem termin „an-archeologia" ze względu na jego negatywne skojarzenia z wywiedzioną z myśli Foucaulta ideologią władzy. Zmienił go na pojęcie „wariantologia", które mocniej akcentuje zmiany i alternacje, jakie znajdują się w centrum badań głębokiego czasu mediów. Zob. ibidem, s. 12, 37.

[4] Ibidem, s. 365.

światy myśli i eksperymentu) docierał do tych mediów, które okazały się ślepymi uliczkami (by przyjąć metaforykę Brunona Schulza, którym niemiecki badacz się zachwycał) na drodze do konstruowania przeróżnych aparatów i kulturowych praktyk zapośredniczonego widzenia i słyszenia. Naukowiec zakwestionował też podział na „stare" i „nowe" media. Eksplorując dawne koncepcje, autor *Archeologii mediów…* przekonał się, że wciąż można w nich odnaleźć nowość: „[p]owiązania dwóch heterogenicznych światów, z jednej strony idealnie wypolerowanych powierzchni najnowszych mediów, a z drugiej pokrytych pleśnią, zatęchłych i magicznych światów, objawionych w tekstach pisanych trudną łaciną i opatrzonych nadmierną ikonografią, stały się pasją, która wciąż konsumuje cały mój czas"[5]. Praca archeologa mediów przypomina więc pracę historyka archiwisty, który obcuje z tekstami oraz dowodami przeszłości i musi wciąż być otwarty na oczarowanie nowoczesnością dawnych czasów.

Aby jednak pozwolić się zaskoczyć i zachwycić tym, co stare, badacz musi odejść od teleologicznie rozumianej historii postępu technicznego, odrzucić logikę ewolucji i „rozstawać się z tym, co nawykowe"[6]. Nawiązując do antropologicznej refleksji Ernsta Cassirera, Zielinski postuluje, aby wobec światów medialnych przyjąć postawę magiczną, zgodnie z obserwacją, że

> [p]raktyka magiczna, naukowa, techniczna nie następują po sobie w porządku chronologicznym, ale w określonych punktach czasu sprzymierzają się ze sobą, wchodzą w kolizje, prowokują się wzajemnie i w ten sposób utrzymują rozwój w pełnej napięcia dynamice[7].

Wzajemne przenikanie się wymienionych metod i postaw wobec rzeczywistości cechuje działania postaci historycznych, które opisuje Zielinski. Najbardziej emblematyczną figurą wydaje się tu Giovanni Battista della Porta, któremu autor poświęcił rozdział pod wiele mówiącym tytułem *Magia*

---

[5] D. Senior: *Interview with Siegfried Zielinski*. Dostępne w Internecie: http://rhizome.org/discuss/view/20967/ [data dostępu: 06.05.2014]. Jeśli nie zaznaczono inaczej, wszystkie cytaty z tekstów obcojęzycznych w moim tłumaczeniu.

[6] S. Zielinski: *Archeologia…*, s. 6.

[7] Ibidem, s. 338.

i eksperyment. Naukowiec z Neapolu kierował się koncepcją *magia naturalis*, wedle której w zakres niewyjaśnionych i tajemniczych zjawisk przyrody wchodziła także technika i wszystko to, co nieożywione. Założona przez Portę Akademia Tajemnic miała za pomocą eksperymentów wyjaśniać nieodkryte dotąd enigmy, a założenie to ściśle wiązało się z przekonaniem neapolitańczyka o poznawczym walorze zmysłowego doświadczania świata[8]. Studiując metodę między innymi Porty, Zielinski przyłącza się do Cassirerowskiej krytyki stanowiska, które uznaje myślenie magiczne za prymitywny i zakończony już etap postępowania paranaukowego. Przeciwnie – elementy postawy magicznej, wywodzącej się ze starożytnej filozofii przyrody, są obecne w dziejach – co udowadnia w swym projekcie Zielinski – i nierzadko towarzyszą spektakularnym odkryciom spod znaku techniki i nauki. Za najważniejszą zaś cechę postawy magicznej, za „inspiracyjny potencjał magicznego dostępu do technicznych światów medialnych"[9], należy uznać intensywne, obsesyjne nieraz skupienie na wycinku pola badań i gotowość do wszelkiego eksperymentu, choćby i nieracjonalnego. Tylko wtedy badacz może liczyć na łut szczęścia i eksperymentalne odkrycie tajemnicy przenikającej dane medium.

Zielinski konstruuje swoją definicję mediów, opierając się na badaniach (głębokiej) przeszłości. Podkreśla jednak ciągłość pewnych idei, podając zarazem w wątpliwość rozróżnienie mediów na „stare" i „nowe". Wartością badań jest dla an-archeologa mediów poznawcza otwartość, waloryzująca przede wszystkim to, co dziwne, wyjątkowe, „znaleziska, w których rozbłyska coś, co wytwarza ich samoistne świecenie i co zarazem wskazuje poza znaczenie i funkcję, jaką tłumaczy kontekst ich powstawania"[10]. W znaleziskach tych zawierają się zatem nie tylko technologiczne zasady tworzenia aparatów, ale też taktyki tworzenia i odbioru treści. Media są przestrzenią różnorodnych działań: wytwarzania sensów, rozumienia, percepcji zmysłowej, polemiki. Są także „obszarem działań mających na celu łączenie tego,

[8] Zob. ibidem, s. 88.
[9] Ibidem, s. 337.
[10] Ibidem, s. 47.

co rozdzielone”[11] – a więc terytorium metaforycznej siatki, łączącej geograficznie i historycznie rozrzucone intuicje, myśli i odkrycia.

Prezentowane w książce szkice powstały pod wpływem opisanej przez Zielinskiego postawy magicznej, która pozwoliła mi „za pomocą mediów poruszać się w królestwie iluzji”[12]. Metodą mojej pracy interpretacyjnej nad wybranymi filmami i tekstami było odnajdywanie w nich tych momentów, „które z całą energią zanurzały się w heterogeniczności i dzięki temu mogły ewokować napięcia z innymi momentami współczesności”[13]. Zielinski poszukiwał owych dynamicznych momentów, zanurzając się w głębokim czasie trwania mediów sprzed wieków, ja zdecydowałam się na podążanie ścieżką wytyczoną przez współczesne popularne filmy, w których obecne są media optycznego złudzenia. W pewien sposób zatem przyjęcie postawy magicznej jako strategii interpretacyjnej wynikało z konstrukcji świata filmów i tekstów, przesyconego magicznym myśleniem. Wybrane przeze mnie historie eksplorują iluzoryczny potencjał różnego rodzaju mediów, a przede wszystkim – na nowo ustanawiają ich relacje z kinem. Udowadniają też, że za pomocą nieużywanych już maszyn (lub używanych rzadziej, w innych celach niż dawniej) możemy odtworzyć dawne systemy medialne, uwzględniając ich złożony charakter, na który składają się wszystkie działania związane z zastosowaniem aparatów do produkcji (iluzorycznych) obrazów.

An-archeologiczny model badań mediów przystaje również do współczesności, w której wciąż obecne są refleksy dawnych medialnych eksperymentów. W swoich działaniach analitycznych i interpretacyjnych inspiruję się także koncepcją konwergencji mediów Henry’ego Jenkinsa[14], który do-

[11] Ibidem, s. 12.

[12] Ibidem, s. 16.

[13] Ibidem, s. 17.

[14] Należy zaznaczyć, że Jenkins wprowadza terminologiczne rozróżnienie między „medium” a „technologią”. Badacz powołuje się na ustalenia Lisy Gitelman, która konstruuje dwupoziomowy model mediów. Pierwszym poziomem jest medium rozumiane jako technologia komunikacyjna, drugim – repertuar „protokołów”, „czyli społecznych i kulturowych praktyk, którymi obrosła ta technologia”. Medium jest zatem pojęciem odnoszącym się nie tylko do określonej technologii, która służy do produkcji, transmisji i odbioru treści. Istotą medium jest jego wymiar kulturowy uwzględniający reguły korzystania z technologii oraz znaczenie, jakie medium posiada w danej wspólnocie kulturowej. Zob. H. Jenkins: *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*. Przeł. M. Bernatowicz, M. Filiciak. Warszawa 2007, s. 19.

strzega nieustanne napięcie między „starymi" i „nowymi" mediami w fenomenach kultury nam współczesnej, realizując założenia Zielinskiego. Jenkins opisuje proces, który ogarnia zarówno przemiany w obszarze technologii, jak i praktyk kulturowych oraz społecznych. Najbardziej syntetyczna definicja konwergencji wyjaśnia ją jako „przepływ treści pomiędzy różnymi platformami medialnymi"[15]; amerykański naukowiec formułuje też wersję rozszerzoną, wedle której konwergencja „odnosi się do sytuacji, w której współegzystują ze sobą różne systemy medialne, a treści medialne przepływają pomiędzy tymi systemami bez przeszkód"[16]. Takie ujęcie procesów zachodzących pomiędzy mediami pozwala mieć na uwadze głęboki czas ich trwania, a także sprzyja odnajdywaniu śladów „starych" mediów w dzisiejszych systemach.

Jenkins dobitnie stwierdza: „[s]tare media nie zostają zastąpione. Inaczej: ich funkcje i status zmieniają się wraz z wprowadzeniem nowych technologii"[17]. Konstatacja ta zbieżna jest z poglądami Zielinskiego, który za Dietmarem Kamperem powie: „[m]aszyny mogą umierać"[18], trwać będą natomiast media i jest to długie trwanie naznaczone zmianą. An-archeologia mediów ma za zadanie badać warianty niezrealizowane, zarzucone, opuszczone – nie tylko przez użytkowników mediów, ale przede wszystkim przez historiografię głównego nurtu. Wspólne dla obu badaczy jest przekonanie, że historia mediów nie rozwija się linearnie według teleologii postępu, przypomina raczej wielotorowy rozrost wyznaczany przez „magię i eksperyment", który prowadzi do powstania wielu rozgałęzień, warunkowanych intelektualnie lub intuicyjnie. Jenkins argumentuje: „stare media nigdy nie umierają – a nawet niekoniecznie zanikają. Umierają zaledwie narzędzia, których używamy, by zyskać dostęp do treści medium"[19]. Jak postaram się udowodnić, współczesne kino popularne nierzadko wraca do ślepych uliczek medialnych wynalazków, przywracając do życia umarłe maszyny.

[15] Ibidem, s. 256.
[16] Ibidem.
[17] Ibidem, s. 19.
[18] S. Zielinski: *Archeologia…*, s. 4.
[19] H. Jenkins: *Kultura…*, s. 19.

Dzięki temu zanurzenie się w świat wybranych przeze mnie dzieł może być fascynującą podróżą w głęboki czas trwania mediów.

Ważnym kontekstem moich interpretacji jest koncepcja kina atrakcji[20], ukuta przez Toma Gunninga[21] w odniesieniu do pisanej na nowo w latach 80. XX wieku historii wczesnego kina. Termin „atrakcje" Gunning zapożycza z myśli Siergieja Eisensteina na temat teatru: według radzieckiego artysty, realizm przedstawień teatralnych powinien być przełamywany przez „atrakcje", rozumiane jako „jednostki" psychologicznego i zmysłowego oddziaływania na widza[22]. Spektakl idealny to „montaż atrakcji", który zwraca uwagę widza przede wszystkim środkami przedstawiania. Historyk filmu podkreśla też powiązanie terminu atrakcji z historycznym kontekstem jarmarków i parków rozrywki, a zatem ważnych przestrzeni kultury popularnej, w których zaistniał również kinematograf. Ten rodowód kształtującego się dopiero obyczaju chodzenia na pokazy filmów, a później – do kina, stał się także punktem wyjścia do późniejszych badań Gunninga nad związkami wczesnego kina i na przykład pokazów iluzjonistycznych[23], konfrontowanych – co ciekawe i ważne dla moich poszukiwań – ze współczesnymi efektami specjalnymi i strategiami tworzenia obrazów wirtualnych.

---

[20] Wyczerpujące omówienie tej koncepcji zob. M. Pabiś-Orzeszyna: *Kino atrakcji. Historia, krytyka, mapa i kartoteka.* „Kultura Popularna" 2013, nr 3 (37), s. 18–44. Korzystam z wersji elektronicznej, możliwej do pobrania pod adresem: http://kulturapopularna-online.pl/abstracted.php?level=4&id_issue=872300 [data dostępu: 25.08.2014].

[21] Pierwsza wersja nowej teorii została opublikowana w artykule: T. Gunning: *The Cinema of Attraction: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde*. "Wide Angle" 1981, Vol. 8, no. 3–4, s. 63–70. Kolejna, przejrzana i nieco zmieniona wersja: Idem: *The Cinema of Attractions: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde.* In: *Early Cinema: Space Frame Narrative*. Ed. Th. Elsaesser. London 1990. Odwołuję się do przedruku eseju Gunninga porównującego obie wersje: Idem: *The Cinema of Attraction[s]: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde.* In: *The Cinema of Attractions Reloaded.* Ed. W. Strauven. Amsterdam 2006.

[22] Zob. T. Gunning: *The Cinema…*, s. 384.

[23] Zob. Idem: *Jesteśmy tutaj i gdzie indziej. Magia sceniczna końca XIX wieku a pojawianie się (i znikanie) wirtualnego obrazu jako korzenie kina.* „Kultura Popularna" 2013, nr 3 (37), s. 6–17. Dostępne w Internecie: http://kulturapopularna-online.pl/abstracted.php?level=4&id_issue=872300 [data dostępu: 25.08.2014]; Idem: *"Now you see it, now you don't". The Temporality of the Cinema of Attractions*. In: *The Silent Cinema Reader*. Eds. L. Grieveson, P. Kraemer. Routledge 2004, s. 41–50. Dostępne w Internecie: http://www.google.com/books?id=_XUqD7ShVIUC&printsec=frontcover&hl=pl#v=onepage&q=&f=false [data dostępu: 25.08.2014].

Pracując samodzielnie, ale też wspólnie z André Gaudreaultem[24], Gunning dokonał rewizji studiów nad wczesnym kinem (z naciskiem na okres od 1895 do 1906 roku), stojąc w opozycji do dominującego wcześniej paradygmatu historii kina rozumianej jako ewolucja technik narracyjnych. W historii pisanej na przykład przez Terry'ego Ramseya, Lewisa Jacobsa czy Jeana Mitry'ego pierwsze dekady istnienia filmu uznawane były za prymitywny etap na drodze do rozwoju właściwego „języka" filmowego, którego funkcją jest opowiadanie. Tymczasem Gunning, a także inni, współcześni mu badacze – w tym na przykład wspomniany już Gaudreault, Charles Musser czy Donald Crafton – proponują zupełnie inne spojrzenie na wczesne kino, co ważne – spojrzenie motywowane wnikliwą analizą materiałów źródłowych: archiwalnych filmów i dokumentów. Punktem wyjścia do stworzenia nowej metody badań historycznych i historiograficznych stało się sympozjum Międzynarodowej Federacji Archiwów Filmowych F.I.A.F. w Brighton w 1978 roku, prezentujące obfity repertuar najwcześniejszych filmowych obrazów. Nowy nurt badawczy, który potem zyska miano Nowej Historii Kina[25], będzie czerpał ze studiów kulturoznawczych, a zakwestionuje podejście teleologiczne w pisaniu historii i czysto tekstualne w analizie i interpretacji poszczególnych dzieł.

Po latach, podsumowując niejako dotychczasowe dokonania Nowej Historii Kina, Thomas Elsaesser napisze w odniesieniu do zmian zachodzących w historii i teorii kina „po Brighton": „to nie była już historia filmu, ale historia kina – zainteresowana pojawieniem się instytucji i wewnętrzną organizacją różnych gałęzi przemysłu filmowego; wiekiem, klasą i *gender* publiczności; scenariuszem jako szczegółowym planem produkcji oraz podziału pracy; fizycznymi przestrzeniami odbioru, w tym architekturą, ale też

[24] Zob. T. Gunning, A. Gaudreault: *Le cinéma des premiers temps: un défi à l'histoire du cinéma?* In: J. Aumont, A. Gaudreault, M. Marie: *Histoire du cinéma. Nouvelles approches.* Paris 1989. Korzystam z angielskiego tłumaczenia: *Early Cinema as a Challenge to Film History.* In: *The Cinema…*

[25] Więcej na ten temat zob.: M. Pabiś-Orzeszyna: *Kino…*; J. Budzik: *Źródło (nowej) historii kina: refleksje dydaktyczne na temat filmu „Hugo i jego wynalazek" Martina Scorsese*. W: *Cyfra a oryginał. Nowe źródło historii*. Red. J. Jabłońska, M. Supruniuk. Warszawa 2014, s. 58–59; Ł. Biskupski: *Miasto atrakcji. Narodziny kultury masowej na przełomie XIX i XX wieku. Kino w systemie rozrywkowym Łodzi.* Warszawa 2013 (rozdział I); T. Majewski: *Historia kina po liftingu*. „Kultura Współczesna" 2010, nr 2.

lokalizacją kin w rezydencjonalnych lub komercyjnych sąsiedztwach, i wieloma innymi czynnikami"[26]. Dzięki poszerzeniu spektrum badań o wymiar społeczny i kulturowy naukowcy mogli na nowo odkryć rozrywkowy pejzaż końca XIX wieku i zweryfikować obowiązujące tezy dotyczące charakteru pierwszych spektakli kinematograficznych.

Gunning dowodzi, że funkcją i ambicją wczesnych filmów wcale nie było dążenie do sprawnego opowiadania historii będące wyznacznikiem jakości klasycznego kina Hollywoodu. Wczesne kino miało za zadanie zdumiewać, zadziwiać, zachwycać publiczność samą możliwością pokazywania obrazów. Jak podsumowuje bardzo kompetentny komentator Nowej Historii Kina w polskim filmoznawstwie Michał Pabiś-Orzeszyna: „[w]czesne kino wystawiało na pokaz zestawy widoków szokujących, niespotykanych i niepowiązanych żadną nadrzędną fabułą"[27]. Być może to stwierdzenie zbyt kategoryczne, gdyż na przykład Musser dużo ostrożniej traktuje zastrzeżenie o afabularności pierwszych filmów, wykazując, że nawet kilkuujęciowe obrazy miewiały bardzo dopracowaną intrygę[28]. Niemniej Gunning formułuje tezę, że istotą kina atrakcji jest czerpanie z samej „zdolności *pokazywania* czegoś"[29]. Stąd częste spojrzenia w kamerę, zwroty do widza, zrywanie ciągłości akcji – kino atrakcji chce zwracać na siebie uwagę, podkreśla swoją widzialność, nie chce maskować techniki i medialnego (zapośredniczonego) charakteru obrazowania. Badacz opowiada także o sposobach aranżowania pokazów filmowych, praktyce przemontowywania filmów i wprowadzania zmian już na potrzeby widowiska, które wpisywało się w rozrywkową kulturę popularną[30]. Przede wszystkim zaś Gunning przypomina, że atrakcyj-

---

[26] Th. Elsaesser: *Turn-of-the-Century Epistemes in Film History*. In: *A Companion to Early Cinema*. Eds. A. Gaudreault, N. Dulac, S. Hidalgo. Oxford 2012, s. 608.

[27] M. Pabiś-Orzeszyna: *Kino…*, s. 19.

[28] Zob. Ch. Musser: *Rethinking Early Cinema: Cinema of Attractions and Narrativity*. In: *The Cinema…*, s. 394–397.

[29] T. Gunning: *The Cinema…*, s. 381.

[30] Zob. ibidem, s. 384. Wartością praktyki badawczej Gunninga jest próba analizowania filmu w historycznym środowisku, które wymaga stosowania innych kategorii niż odbiór współczesny. Równocześnie jednak naukowiec jest krytykowany za pomijanie niektórych aspektów związanych z wczesnymi pokazami filmów, np. roli lektora/komentatora. Zob. M. Pabiś-Orzeszyna: *Kino…*

ność wczesnego kina związana była również z maszyną, z technologicznym aspektem medium. Przywołanie tego fenomenu społecznego, jakim było zainteresowanie maszynerią i techniką, odnajduję w analizowanych filmach i staram się dowieść, że podobna postawa bohaterów wobec medium ma niebagatelny wpływ na interpretację filmowych historii.

Atrakcyjność jako taka nie jest jakością właściwą tylko i wyłącznie kulturze popularnej przełomu XIX i XX wieku, która uformowała się między innymi pod wpływem industrializacji i mechanizacji wielu aspektów nauki i życia. Siegfried Zielinski, choć nierzadko opisywał media hermetyczne, powstałe w elitarnych lub sekretnych kręgach, także zwracał uwagę na efekt zdumienia i oszołomienia odbiorców. Gunning natomiast „estetyką zdziwienia" nazwie strategię estetyczną wczesnego kina, które do perfekcji doprowadziło teatralne starania w uzyskaniu efektu *trompe l'œil*. Dziewiętnastowieczne sztuki iluzji miały jednak dwuznaczny status: „raczej niż będąc prostym efektem realności, […] eksploatowały one swoją własną niewiarygodną naturę, nieustannie kładąc nacisk na fakt, iż były tylko złudzeniami"[31]. W podobny sposób działa mechanizm kina atrakcji, a wyjaśniając go, Gunning niejako znosi ugruntowaną w teorii filmu (przede wszystkim przez André Bazina[32]) opozycję pomiędzy „kinem wierzącym w obraz" (Méliès) a „kinem wierzącym w rzeczywistość" (bracia Lumière). Drobiazgowe analizy krótkometrażowych filmów pierwszej dekady prowadzą badacza do wniosku, że „spektakl sam się tutaj tematyzuje, wskazując na technologiczną sztuczność i oszukańczy charakter jako swoje główne atrakcje: na iluzję ruchu, wrażenie współobecności"[33]. Nie zawsze jest to jednak prosty ekshibicjonizm, demaskatorstwo wytwarzającej iluzoryczne obrazy techniki. Istotą atrakcji i zdziwienia jest bowiem zderzenie przekonań i wiedzy widza z czymś, co na pierwszy rzut oka zdaje się zupełnie niemożliwe. Pozór przedstawiany jest jako rzeczywistość (obrazu), aparatura zachowuje natomiast swoje tajemnice.

---

[31] T. Gunning: *An Aesthetic of Astonishment: Early Film and the (In)Credulous Spectactor.* In: *Viewing Positions.* Ed. L. Williams. New Brunswick 1995, s. 117.

[32] Zob. A. Bazin: *Ontologia obrazu fotograficznego.* W: Idem: *Film i rzeczywistość.* Przeł. B. Michałek. Warszawa 1963.

[33] M. Pabiś-Orzeszyna: *Kino…*, s. 22.

Spośród postaci opisywanych przez Zielinskiego najistotniejszy wkład w rozwój optycznych mediów złudzenia miał siedemnastowieczny jezuita Athanasius Kircher, zapewne pochodzący z Geisy. Wśród licznych dyscyplin nauki (matematyka, filozofia, orientalistyka, geologia), jakie uprawiał, znalazła się też optyka. Kircher prowadził badania między innymi nad camerą obscurą i latarnią magiczną, skonstruował także wiele „magicznych maszyn do wytwarzania obrazów"[34]. Przyglądając się skomplikowanym maszyneriom barokowych teatrów, uczony zakonnik modyfikował i rozbudowywał znane mu urządzenia. Komentatorzy wspominają, że jego działania nie zawsze były zgodne z naukowymi ustaleniami, że mieszały empirycznie dowiedzione prawa i reguły z wyobraźnią i marzeniem. Zielinski – nie bez aprobaty – w następujący sposób podsumowuje prace jezuity z Geisy nad „aparatem do metamorfoz", maszyną wewnątrz camery obscury, w której widz, patrząc w lustro, widzi w miejscu swojego odbicia zupełnie inny obraz, rzutowany na powierzchnię zwierciadła przez ukryty aparat projekcyjny:

> Kircher nie tylko przenosi magię do aparatury technicznej. On zarazem rozszerza skalę całego przedsięwzięcia, gdy chodzi o możliwości gry, a spoglądając na nie pod kątem swoich eksperymentów z metamorfozami, określa jego miejsce w perspektywie filozoficznej i estetycznej[35].

Wspomniana perspektywa filozoficzna i estetyczna zakłada głęboki wstrząs widza podobnej maszyny, przeżycie duchowe porównywalne do Arystotelesowskiego *katharsis*. Ważnym czynnikiem, potęgującym efekt spotkania z obrazem na pozór niemożliwym, jest ukrycie maszyny. Zagadka działania połączona z katarktyczną funkcją ustanowiły „model aparatu", który przez kolejne wieki stał się podstawowym modelem konstruowania optycznych urządzeń. Obrazy tworzone przez maszyny Kirchera miały wywoływać efekt podobny do tego, który Gunning opisze jako estetykę zdziwienia:

---

[34] Zob. S. Zielinski: *Archeologia…*, s. 172–187.
[35] Ibidem, s. 184.

> [p]rojektowany świat nie powinien być rozpoznawany jako sztuczny produkt. Efekt miał przede wszystkim z a s k a k i w a ć i f a s c y n o w a ć [podkr. – J.H.B.], a nie wspomagać wyobraźnię i rozum w ich swobodnym biegu[36].

Wczesne kino ze swym repertuarem atrakcji odwoływało się również do tego modelu medium, ustalonego na podstawie gry z widzem: doskonałe złudzenie przy równoczesnym zatajeniu szczegółów technicznych. Ponadto, kino atrakcji „to też kino metamorfoz i nagłych zmian, które zakłócają linearny bieg zdarzeń"[37], nowymi (dostępnymi w danym momencie rozwoju techniki) środkami realizujące program „maszyny do metamorfoz" Kirchera, oczywiście w metaforycznym znaczeniu: przepływu obrazów, dematerializacji i dyslokacji przedmiotów, zmiany stanu skupienia materii i samego obrazu. Gdy pamiętać o siedemnastowiecznym wycinku historii mediów, koncepcja kina atrakcji może być odczytywana jako an-archeologiczna (wariantologiczna) próba odnalezienia rozrzuconych po terytorium mediów punktów wspólnych, oddzielonych od siebie historycznie i geograficznie.

Zielinski pisze o Kircherze z wyraźnym entuzjazmem, być może dlatego, że siedemnastowieczny zakonnik kierował się postulowaną przez an-archeologa mediów postawą magiczną wobec badanych przez siebie zjawisk. Mimo merytorycznych błędów, które popełniał w studiach badawczych czy w konstrukcjach maszyn, próbował wprowadzić w życie swoją nieokiełznaną fantazję, podsycaną przez kolejne odkrycia w dziedzinie optyki. Podobną postawę obserwuję w przypadku bohaterów filmów, które interpretuję: Oza Wielkiego i Potężnego, iluzjonisty Tatischeffa, filmowego Méliès a czy filmowo-książkowego Jacka z zegarem z kukułką zamiast serca. Analizując odwołania do „starych" mediów, pojawiające się w filmowej i książkowej przestrzeni, nierzadko wskazuję również na nieścisłości czy błędy dotyczące techniki samej w sobie. Reżyserzy i pisarze są jednak przecież obdarzeni wyobraźnią, która pozwala na twórcze przekształcanie obiektywnej rzeczywistości, dlatego też obserwowane przeze mnie maszyny są tym ciekawsze. Wybrane przeze mnie filmy i teksty dowodzą, że postawa magiczna wciąż jest żywa, chociażby wśród twórców kultury, którzy testują

[36] Ibidem, s. 186.

[37] M. Pabiś-Orzeszyna: *Kino…*, s. 23.

możliwości (re)konstruowania medialnych obrazów. Każdorazowo podążanie tropem modyfikacji danego medium jest fascynującą przygodą, której także towarzyszy estetyczne i filozoficzne w swej istocie pytanie o wrażenie, jakie iluzoryczne obrazy wywierają na widzu. Czy jest to wciąż oddziaływanie na zmysły i psychikę, czy prowadzi ono do ważnego doświadczenia, które wpływa na poznawanie rzeczywistości pozatekstowej (pozafilmowej, pozapowieściowej)? Staram się odnaleźć wskazówki, zarysy odpowiedzi na to pytanie.

Czytelnika zdziwić może oczywiście dobór interpretowanych filmów i tekstów literackich. Jak już wspomniałam we *Wstępie*, w pewnej mierze zadecydowały o tym strategie edukacyjne kin i instytucji kulturalnych. Z pełną świadomością natomiast skomponowałam zbiór szkiców, które skupiają się na filmach i tekstach literackich należących do sfery kultury popularnej, przy czym doprecyzowania wymaga tu kwestia tego, co rozumiem pod tym pojęciem. Trudności w definiowaniu kultury popularnej opisuje socjolog Marek Krajewski, wskazując na zmienność, różnorodność, nowość i dynamikę tego specyficznego rodzaju kultury. Co więcej, dokonując przeglądu różnych stanowisk teoretycznych, Krajewski trafnie zauważa, że zbyt często naukowcy starają się nie tyle rozumieć, ile oceniać kulturę popularną, a w konsekwencji istniejące koncepcje można uporządkować zgodnie z ich ideologicznymi podstawami[38].

W odniesieniu do przemysłu kinematograficznego szczególnie ważne są propozycje rozszerzenia namysłu nad kulturą popularną, które formułuje poznański socjolog kultury. Przede wszystkim Krajewski zwraca uwagę, że popularność łączy się z przyjemnością, jaką dane przekazy są w stanie zaoferować różnorodnego typu odbiorcom. Badacz precyzuje:

> [o]znacza to, iż warunkiem popularności jest nie tylko dawanie jednostkom powodów do zadowolenia czy satysfakcji płynącej z percypowania pewnych przekazów lub z uczestnictwa w pewnych zdarzeniach, lecz wieloznaczność i otwartość interpretacyjna tych przekazów, zjawisk i osób[39].

[38] Zob. M. Krajewski: *Kultury kultury popularnej.* Poznań 2003, s. 15–16.
[39] Ibidem, s. 36.

Funkcjonowanie w kulturze popularnej z tej perspektywy wiąże się więc z aktywnością interpretacyjną odbiorców, waloryzuje indywidualny wybór przekazów (tekstów), cechuje się też możliwością tworzenia własnych odczytań oraz pozwala na komunikowanie własnych postaw i tożsamości dzięki intersubiektywnemu charakterowi przyjemności, jaka płynie z obcowania z wytworami tej sfery kultury. Ujęcie Krajewskiego akcentuje procesualny i aktywny charakter kultury popularnej, będącej „sposobem życia […], który urzeczywistnia się w nowoczesnym i ponowoczesnym społeczeństwie. Sposobem życia, którego centralnym aspektem są pragnienia, pożądanie i przyjemność, nie zaś zaprzeczanie ich istnieniu”[40]. Bardzo istotne jest powiązanie kultury popularnej z nowoczesnością[41], ponieważ kino samo w sobie może być wtedy uznawane za popularne *par excellence*. Ponadto, niebagatelne znaczenie dla edukacyjnego kontekstu powstania mojej książki ma wymiar przyjemności i dobrowolności kultury popularnej.

Filmy i tekst literacki, które poddaję refleksji w kolejnych rozdziałach, z pewnością należą do przekazów polisemicznych, otwierających się na różne interpretacje w zależności od indywidualnych doświadczeń i potrzeb odbiorców. Kilkakrotnie sama proponuję odczytanie „niekanoniczne” w tym znaczeniu, że objęty przeze mnie kierunek interpretacji nie zawsze wydaje się tym najbardziej narzucającym się. Tak jest w przypadku eseju o *Królewnie Śnieżce* Tarsema Singha, omawianej (zwłaszcza w sferze edukacyjnej) przede wszystkim jako antybaśń opisująca kult urody i rywalizację między kobietami różnych pokoleń (bibliografię opracowań podaję w rozdziale dotyczącym filmu). Podobnie w szkicu dotyczącym filmu *Babadook* idę tropem efektów, jakie wywołuje w widzu użycie określonej techniki konstruowania filmowych obrazów fantastycznych, zamiast ścieżką psychoanalityczną, zasugerowaną chociażby intertekstualnymi odwołaniami między innymi do horrorów Romana Polańskiego. Na podstawie rozmów z uczniami i studentami wiem również, że wybrane przeze mnie przekazy cieszą się zainteresowaniem młodej widowni, a luźne rozmowy po projekcji całości lub fragmentów filmu dowodzą, iż dzieła

[40] Ibidem, s. 42.
[41] Rozwinięcie tego problemu zob. ibidem, s. 43–60.

te oddziałują na wrażliwość widzów, odnosząc się do ich doświadczeń czy zainteresowań.

Wreszcie wszystkie omawiane filmy (książka Malzieu jest zdecydowanie mniej znana) nierzadko były przez młodą publiczność (uczniowie lub/i studenci) wybierane dobrowolnie jako seans pozaszkolny. W akademiach filmowych tytuły te pojawiały się zwykle w roku szkolnym następującym po polskiej premierze, a na pytanie: „kto z was już widział ten film poza szkołą?" z reguły połowa lub więcej widzów podnosiła rękę. Warto poprzeć tę obserwację wynikami box office'u z weekendów otwarcia w Polsce: *Królewna Śnieżka* – 2. miejsce, *Oz Wielki i Potężny* – 1. miejsce. Pozostałe filmy według rankingu dostępnego na portalu www.pisf.pl nie znalazły się tuż po premierze w pierwszej dziesiątce. Niemniej ogólne wyniki, liczba nagród i entuzjastyczne recenzje *Hugona i jego wynalazku*, *Iluzjonisty* i *Babadooka* każą wnioskować o sympatii, jaką publiczność obdarzyła owe filmy.

Przestrzeń kultury popularnej, w której zawierają się omawiane w książce teksty kultury, ma niebagatelne znaczenie w edukacji. O dowartościowanie popkultury w pedagogice upomina się między innymi Witold Jakubowski, zauważając, że w tej sferze dokonuje się pomiędzy uczestnikami kultury wymiana wzorów, postaw i emocji[42]. Przede wszystkim zaś „w tekstach kultury popularnej komentuje się nasz świat, a one same są jednocześnie interesującym źródłem wiedzy o nim"[43]. W kontekście klasycznych już metod edukacji filmowej popularna kinematografia pozwala więc realizować założenia modelu wychowania poprzez film[44]. Odwołując się do „żywio-

[42] Zob. W. Jakubowski: *Kultura i sztuka popularna jako obszar działań edukacyjnych*. „Ars Inter Culturas" 2010, nr 1, s. 43. Dostępne w Internecie: http://aic.apsl.edu.pl/aicnr1/035.pdf [data dostępu: 26.08.2014].

[43] Ibidem.

[44] W polskiej nauce filozoficzny i pedagogiczny namysł nad edukacją filmową rozpoczął Bolesław Lewicki. Zob. np. Idem: *Wprowadzenie do wiedzy o filmie.* Wrocław 1964. Kontynuacje badań w tej dziedzinie zob. m.in. w: H. Depta: *Film i wychowanie.* Warszawa 1975; *Kino i telewizja*. Red. B. Lewicki. Warszawa 1984; *Modele edukacji filmowej.* Red. J. Masłowska. Warszawa 1976; E. Nurczyńska-Fidelska: *Edukacja filmowa na tle kultury literackiej*. Łódź 1989; Eadem, B. Parniewska, E. Popiel-Popiołek, H. Ulińska: *Film w szkolnej edukacji humanistycznej.* Warszawa–Łódź 1993. Jedna z najnowszych prac teoretycznych na temat edukacji filmowej w szkole, uzupełniona cennymi strategiami praktycznymi: W. Bobiński: *Teksty w lustrze ekranu. Okołofilmowa strategia kształcenia literacko-kulturowego.* Kraków 2011.

łowości oddziaływania" ruchomych obrazów, mądry pedagog powinien wykorzystać fakt, że młodzi widzowie mają nieustanny kontakt z wieloma dziełami, i tak poprowadzić proces rozumienia, analizy i interpretacji, by pomóc odbiorcom dotrzeć do ważnych treści komentujących rzeczywistość[45]. Przekonany o zasadności i aktualności tego modelu wychowania estetycznego Jakubowski poddaje pod dyskusję niezwykle ważne pytanie: „czy kultura popularna jest atrakcyjna wychowawczo?"[46]. Pedagog z przekonaniem odpowiada twierdząco, przypominając między innymi wciąż wartościową i aktualną argumentację Eweliny Nurczyńskiej-Fidelskiej, że w edukacji filmowej powinno się znaleźć miejsce także na te filmy, które nie są arcydziełami, lecz z jakichś powodów są lubiane, znane, przemawiają do kręgu młodych odbiorców[47]. Ocena wartości artystycznej wybranych przeze mnie przekazów może być różna; nie wszystkie z nich zyskały sobie aprobatę krytyków i naukowców. Z pewnością są one jednak wyrazem pewnej postawy wobec świata, a dokładniej – wobec historii kultury spektaklu, wobec przestrzeni optycznych widowisk, która współcześnie podlega ciągłym poszerzeniom i zmianom. Wierzę zatem, że otwarcie się na to, co owe teksty mają nam do powiedzenia o współczesnej kulturze (popularnej?), o funkcji sztuki i rozrywki, o sposobie funkcjonowania w nich odbiorcy, może przynieść wartościowe efekty wychowawcze. Dobór metod pracy dydaktycznej pozostawiam pedagogom, zamieszczając w *Appendiksie* jedynie sugestie tematów, które warto poruszyć w sytuacji dydaktycznej zainspirowanej seansem danego filmu czy lekturą książki. Myślę jednak, że próba przyjęcia postawy magicznej wobec historii/obrazu świata przedstawionego w danym dziele będzie najodpowiedniejszym punktem wyjścia do eksplorowania dydaktycznego potencjału proponowanych tekstów.

Zamieszczone w zbiorze szkice są też wyrazem mojego przekonania o wadze wychowania do filmu – a więc traktowania dzieła audiowizualnego jako

[45] Zob. H. Depta: *Film…*, s. 22–26. Autor wyróżnia dwa modele wychowania filmowego w odniesieniu do koncepcji wychowania estetycznego: wychowanie przez film i wychowanie do filmu.

[46] W. Jakubowski: *Edukacja w świecie kultury popularnej.* Kraków 2011, s. 105.

[47] Zob. ibidem, s. 112–113; E. Nurczyńska-Fidelska: *Edukacja…*, s. 117. Na temat roli filmów popularnych w szkolnej edukacji filmowej zob. też B. Skowronek: *Od Spielberga do Felliniego, czyli o roli kina masowego w szkole.* „Polonistyka" 1993, nr 10, s. 597–601.

wartościowego przedmiotu poznania, który posiada swoją własną estetykę, strukturę, formy wyrazu[48]. Tym bardziej że w omawianych produkcjach twórcy wprost nawiązują do historii technik i stylów obrazowania, co stanowi bardzo ważny element sugerowanych przeze mnie ścieżek interpretacyjnych. Warto również i na sposób konstrukcji filmowych obrazów spojrzeć z punktu widzenia postawy magicznej – poszukując sekretów tworzenia niemożliwego, a jednak niezaprzeczalnie widzialnego na ekranie. Mam nadzieję, że obrana przeze mnie metoda lektury (rozumienia, analizy, interpretacji tekstów) przekona czytelnika, iż przekaz filmu lub książki objawia się w całej swej różnorodności i wieloznaczności tylko wtedy, gdy weźmiemy pod uwagę nie tylko historię, ale też to, w jaki sposób jest ona pokazana. Zwłaszcza że powracającym kontekstem moich esejów jest koncepcja kina atrakcji, które na plan pierwszy wysuwa nie opowiadanie, lecz pokazanie.

Mimo bardzo nieraz bliskich związków (estetycznych i formalnych) z kinematografem atrakcji wybrane przeze mnie filmy są jednak misternie skonstruowanymi narracjami, czarującymi widza pozorem zanurzenia się w opowiadaną historię. Ich przynależność do kultury popularnej przejawia się także w relacji tych historii do współczesnej rzeczywistości kulturowej: „[k]ino komercyjne, popularne odzwierciedla określone narracje oraz świadome i nieświadome idee funkcjonujące w społeczeństwie i kulturze”[49]. Jeśli przyjąć to założenie za pewnik, okaże się, że ważnym tematem współczesnej refleksji jest technologia i funkcja iluzorycznych obrazów, albowiem tak ogólnie można sformułować przewodnią myśl łączącą poszczególne szkice tej książki. Rację miałby więc Jakubowski, że wychowanie poprzez film ma również wymiar antropologiczny, w którym „film […] traktowany jest […] jako źródło wiedzy o zewnętrznej i wewnętrznej rzeczywistości człowieka, w wymiarze zarówno zbiorowym, jak i indywidualnym”[50]. Mam zatem nadzieję, że czytelnik otworzy się na te znaczenia i treści, które staram się wydobyć z filmów i literatury, podążając tropem napięcia pomiędzy sztuką iluzjonistyczną a magią jako dwiema sferami funkcjonowania w (pop)kulturze spektakli optycznych złudzeń.

---

[48] Por. H. Depta: *Film…*, s. 22–26.
[49] W. Jakubowski: *Edukacja…*, s. 119.
[50] Ibidem, s. 118.

Rozdział II

„Stare"(?) media w służbie iluzji *Królewna Śnieżka* Tarsema Singha*

Archeolodzy mediów przywiązują szczególną wagę do badania wynalazków powstałych w wyniku tych samych dążeń, które doprowadziły do narodzin filmu, lecz których czas popularności przeminął i zostały stopniowo zapomniane lub zepchnięte na boczny tor medialnych praktyk. Chęć uzyskania obrazów-zapisów rzeczywistości, wprawienia ich w ruch lub utrwalenia zaowocowała powstaniem licznych mediów do produkcji, projekcji i uruchamiania obrazów. Urządzenia optyczne, takie jak: latarnia magiczna, fenakistiskop, zoetrop, praksinoskop, wytworzyły własne dyspozytywy, wymagające określonych warunków zaistnienia oraz kompetencji odbiorczych. Media te nie przeminęły wraz z nastaniem filmu, pozostały na medialnych peryferiach, stając się dowodami na nielinearny charakter rozwoju prekinowych form prezentacji ożywionych obrazów. Zgodnie z założeniami archeologii mediów historia mediów nie jest procesem ciągłym, liniowym i podporządkowanym teleologii postępu, lecz przestrzenią zmian i wpływów. Co więcej, media te dialogują między sobą, a posługiwanie się przez współczesnych twórców elementami, które należą do równoległych linii rozwoju mediów, jest swoistym komentarzem do aktualnej przestrzeni wytwarzania, odbierania i działania różnorodnych technologii. Warto zatem znać „protokoły"[1] – czyli strategie działań i zachowań – rządzące funkcjono-

---

* Rozdział jest przejrzaną i rozszerzoną wersją mojego artykułu: J. Budzik: *Młody widz jako archeolog mediów: stare i nowe media w filmowej wersji baśni o Śnieżce Tarsema Singha*. W: *Wyzwoleni i zagubieni w sieci. Sztuka i wychowanie w kulturze konwergencji*. Red. M. Zalewska-Pawlak, P. Soszyński. Łódź [w druku], s. 217–231.

[1] Zob. H. Jenkins: *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*. Przeł. M. Bernatowicz, M. Filiciak. Warszawa 2007, s. 19.

waniem mediów, ponieważ każdorazowe pojawienie się „starych" mediów w przestrzeni kultury automatycznie odwołuje się do zaniechanych – lub coraz rzadziej aktywizowanych – schematów.

Dzieje się tak również w przypadku współczesnych filmów popularnych, w które wplecione są nawiązania do historii mediów i które w dyspozytyw kinowy włączają dyspozytywy alternatywne, charakterystyczne dla innych technologii oraz praktyk ich używania i metaforyzowania. Mechanizm teatru cieni czy latarni magicznej pojawiał się już w filmach Walta Disneya (*Fantazja*, 1940), a w ostatnich latach kino popularne wprowadziło na ekran między innymi arsenał urządzeń prestidigitatorskich i teatralnych, stosowanych przez Georges'a Mélièsa (*Hugo i jego wynalazek*, reż. M. Scorsese, 2011), czy zmodyfikowany praksinoskop oraz spektakl fantasmagorii (*Oz Wielki i Potężny*, reż. S. Raimi, 2013). W tym szkicu przyjrzę się hybrydzie zoetropu i praksinoskopu, która pojawia się w filmie *Królewna Śnieżka* w reżyserii Tarsema Singha (2012). Postaram się udowodnić, że urządzenie stosowane przez Złą Królową (Julia Roberts) nie jest staromodnym gadżetem, potęgującym wrażenie magicznej natury baśniowego świata. Przeciwnie – pełni ono istotną funkcję w wyznaczaniu konstrukcji filmowej czasoprzestrzeni, a zwłaszcza w charakterystyce postaci królowej. Nieodzowna dla bohaterów baśniowych zdolność władania magią[2] zostaje tu zakwestionowana właśnie ze względu na naturę mediów wytwarzających optyczne iluzje.

William Uricchio, naukowiec związany z Wydziałem Komparatystyki Mediów Massachussets Institute of Technology, tłumaczy w szkicu o próbach „historycyzowania mediów w czasie przemiany"[3], że rozumie media szerzej niż tylko technologie, instytucje i teksty: „widzę media jako praktyki kulturowe, które obejmują te i inne elementy w obrębie szerszej struktury, oferowanej przez konkretne reguły społeczne, mentalności i przeżyte doświadczenia ich producentów i użytkowników"[4]. W konsekwencji w pisaniu historii mediów należy brać pod uwagę wymiar

[2] Zob. G. Lasoń: *Baśń a fantasy – podobieństwa i różnice*. „Fantastyka" 1984, nr 9, s. 52.

[3] Zob. W. Uricchio: *Historicizing Media in Transition*. In: *Rethinking Media Change*. Eds. D. Thorburn, H. Jenkins. Cambridge 2003, s. 23. Jeśli nie zaznaczono inaczej, wszystkie cytaty z tekstów obcojęzycznych w moim tłumaczeniu.

[4] Ibidem, s. 24.

kulturowy, utarte i nowatorskie sposoby wykorzystywania technologii oraz jej funkcje w kulturze[5]. Henry Jenkins określa kulturę współczesną mianem kultury uczestnictwa – wytwórcy i odbiorcy mediów pozostają w dynamicznej, ciągłej relacji z sobą, a ci ostatni nie są bierną widownią[6]. W projekcie nowej historiografii mediów Uricchio akcentuje procesualny charakter i wielokierunkowość przemian w kulturowej przestrzeni mediów. Badacz optuje za tym, by w centrum badań historycznych umieścić te okresy, w których podważano dominujące sposoby korzystania z mediów, a uwypuklano historie możliwe.

„Konwergencja także rzuciła wyzwanie starym przekonaniom"[7] – konstatuje historyk, budując tym samym most między przeszłością, która jest dziedziną rewizji medialnej historii, a teraźniejszością, w której proces konwergencji zdaje się wypływać z wcześniejszych okresów przemian w mediach, kiedy to ich użytkownicy dokonywali nieustannych „negocjacji protokołu"[8]. Takiego właśnie podejścia wymaga drobiazgowa analiza prologu *Królewny Śnieżki*, w którym zostają przypomniane „stare przekonania", rozbijając utarte myślenie zarówno o baśni, jak i o medium filmu. Uricchio wyszukuje te praktyki kulturowe, które pozostały na marginesie głównych narracji historycznych. Badacz korzysta „z bliskiego przyglądania się teksturom przeszłości uformowanej poczuciem tego, co zostało pominięte, »tego, co nie zostało powiedziane«"[9]. Badanie konwergencji „starych" i „nowych" mediów w filmie Singha wymaga przyjęcia takiej właśnie postawy.

W odniesieniu do *Królewny Śnieżki* w reżyserii Singha używam określenia „baśń filmowa". Opieram się na ustaleniach Eweliny Konieczne, która w książce *Baśń w literaturze i w filmie* dokonała syntezy poglądów różnych teoretyków na temat baśniowej konwencji w kinematografii[10]. Pod pojęciem konwencji rozumiem zatem „wzór wykorzystywany przez realizatorów

[5] Uricchio nie odwołuje się wprawdzie wprost do propozycji Gitelman, jednak jego definicja jest niemal tożsama.

[6] Zob. H. Jenkins: *Kultura…*, s. 9.

[7] W. Uricchio: *Historicizing…*, s. 32.

[8] Por. A. Nacher: *Negocjacje protokołu. Dlaczego warto kreślić odmienne historie nowych mediów?* W: *Granice kultury.* Red. A. Gwóźdź, M. Kempna-Pieniążek. Katowice 2010, s. 544–559.

[9] W. Uricchio: *Historicizing…*, s. 35.

[10] Zob. E. Konieczna: *Baśń w literaturze i w filmie.* Kraków 2005, s. 51–60.

w celu komunikowania znaczeń publiczności kinowej”[11]. Cechą konwencji jest jej rozpoznawalność, korzystanie z utartych schematów narracyjnych i posługiwanie się wypracowanym kodem tworzenia znaczeń. Konwencja filmowej baśni wynika z inspiracji baśnią literacką, ponieważ baśń filmowa „jest mariażem dwóch dziedzin sztuki – literatury i kina”[12]. Nie mniej ważne są jednak według mnie nawiązania do ludowej formy baśni jako przekazu ustnego obfitującego w różne warianty opowieści podporządkowanej narracyjnej strukturze. Reżyser korzysta z tego schematu w prologu filmu, kiedy to Zła Królowa zaczyna opowieść o tym, co było „dawno, dawno temu” – konfrontując odbiorcę z utartą formułą, zaskakuje go jednocześnie zmianą perspektywy, z jakiej ukazana jest przeszłość. W baśniach mamy zwykle do czynienia z narratorem trzecioosobowym, wszechwiedzącym, a w *Królewnie Śnieżce* Singha słuchamy historii opowiadanej przez jedną z postaci. Co ciekawe – przez postać złą, która zgodnie z dydaktyczną rolą baśni powinna być potępiona.

Według literaturoznawczych definicji baśni, do najważniejszych cech gatunku należą: współistnienie świata realnego i fantastycznego, nieokreśloność czasoprzestrzeni, uniwersalność przekazu etycznego oraz specyficzna konstrukcja bohaterów, którzy choć podlegają prawom rzeczywistości, nierzadko dysponują zdolnościami magicznymi[13]. W przypadku *Królewny Śnieżki* Singha odwołania do ludowej i literackiej wersji baśni są oczywiste, jednak film ten należałoby raczej opatrzyć etykietą antybaśni, ponieważ twórcy decydują się na charakterystyczne dla współczesnych realizacji przetworzenie baśniowych motywów[14]. Fabuła *Królewny Śnieżki* podejmuje intertekstualne gry z widzem, przebudowuje tradycyjną hierarchię wartości w świecie przedstawionym, łączy elementy z różnych przekazów literackich i obrazowych. W muzyczno-tanecznej scenie finałowej pojawia się czytelne nawiązanie do filmów indyjskich spod znaku Bollywood. Główna intryga

---

[11] Ibidem, s. 54.

[12] Ibidem, s. 52.

[13] Por. *Słownik literatury dziecięcej i młodzieżowej*. Red. B. Tylicka, G. Leszczyński. Wrocław 2002, s. 31–33.

[14] Por. G. Leszczyński: *Magiczna biblioteka. Zbójeckie księgi młodego wieku*. Warszawa 2007, s. 27.

fabularna – rywalizacja macochy i pasierbicy o mężczyznę – przypomina natomiast schemat fabularny komedii romantycznych z elementami melodramatu. Twórcy widowiska przekształcają motywy z baśniowej historii o Śnieżce tak, by odnieść się bezpośrednio do tematów interesujących popkulturę: bardzo ważnym wątkiem jest tu kult urody, ukazany nieco karykaturalnie, gdyż zabiegi, którym poddaje się postać grana przez Julię Roberts, nie przypominają tych z reklam spa i salonów kosmetycznych kreowanych na przestrzenie zmysłowej przyjemności – bohaterka smarowana jest obrzydliwymi miksturami i traktowana raczej brutalnie przez „kosmetyczki". Sekwencja ta jest zdecydowanie komediowo-satyryczna. Sporo miejsca w filmie poświęca się uwodzeniu, nie brak też treści w duchu feministycznym – będąc w gościnie u karłów, Śnieżka nosi spodnie i uczy się podstaw samoobrony. Wszystko okraszone jest rubasznym humorem i gagami, nie zawsze udanymi.

Niestety, postmodernistyczne z ducha gry z konwencją nie przynoszą w filmie Singha dobrego efektu. Poza kilkoma mocnymi stronami (w tym gra aktorska Julii Roberts w roli Złej Królowej oraz mroczna scenografia przestrzeni, w której Królowa rozmawia z lustrem) produkcja jest komedią raczej niskich lotów. Potencjał ironicznego lub groteskowego ujęcia treści dotyczących seksualności i relacji między rywalkami nie został wykorzystany, twórcy zadowolili się żartami budzącymi zdegustowanie, wykorzystując jedynie humor sytuacyjny. Tak dzieje się na przykład w scenie, w której książę (Armie Hammer) po wypiciu magicznego eliksiru traci ludzki głos i rozsądek, a zaczyna zachowywać się jak pies tresowany przez Królową. Film zebrał niezbyt dobre opinie zarówno krytyków filmowych, jak i badaczy twórczości dla dzieci. W studium poświęconym współczesnym adaptacjom baśni o Śnieżce Sylwia Gajownik wylicza mankamenty realizacji Singha:

> reżyserom[15] nie udało się odzwierciedlić klimatu baśni: postaci były przerysowane i tak samo „teatralne", plenery – niby-baśniowe, a jednak

[15] Autorka pisze o reżyserach, choć źródła filmograficzne podają jedynie nazwisko Tarsem Singh (w wersji pełnej – Tarsem Singh Dhandwar). Być może, autorce chodzi o reżysera i troje scenarzystów.

bardzo sztuczne; intryga, żarty oraz gagi – niesmaczne i nieodpowiednie dla dziecka[16].

Motywy baśniowe stały się w produkcji Singha jedynie figurami estetycznymi, dekoracjami dla opowieści, która nie kryje w sobie tak ważnego dla baśni etycznego przesłania. Wypełniając owe założenia, baśń filmowa powinna utrwalać „pożądane wartości moralne, chwaląc sprawiedliwość, zwycięstwo dobra nad złem, dobroć i łagodność oraz potrzebę więzi społecznych"[17]. Trudno nadać tak ważne etyczne znaczenie omawianej ekranizacji *Królewny Śnieżki*, w której scenarzyści i reżyser nie pokusili się o pogłębienie treści związanych z konfliktem między macochą a przybraną córką, nie rozwinęli także zagadnienia emancypacji królewny, poprzestając na widowiskowych scenach walki i dość prymitywnych dowcipach o seksualnym wydźwięku. Mimo to film cieszył się popularnością: w weekend po premierze był na 2. miejscu box office'u, w kolejne trzy – na 3. (dane dotyczące Polski)[18]. Obraz znalazł się w repertuarze szkolnych akademii filmowych, seansów edukacyjnych, powstały też edukacyjne opracowania dla nauczycieli[19].

Najciekawszym elementem *Królewny Śnieżki*, istotnym z punktu widzenia jej powiązań z gatunkiem baśni oraz z potrzebą magii w mediach, jest fabularne napięcie między zdolnościami iluzjonistycznymi a magicznymi, którymi dysponuje Zła Królowa. Relacja magii świata przedstawionego filmu i obecności w nim „starych" mediów – zabawek i spektakli optycznych – znajduje się w centrum problematyki proponowanej przeze mnie

[16] S. Gajownik: *Polimedialność baśni klasycznych na przykładzie „Królewny Śnieżki" braci Grimm*. W: *Wyczytać świat. Międzykulturowość w literaturze dla dzieci i młodzieży*. Red. B. Niesporek-Szamburska, M. Wójcik-Dudek. Katowice 2014, s. 271.

[17] A. Marzec: *Edukacja filmowa.* W: Eadem, S. Rzęsikowski: *Edukacja teatralna, filmowa i radiowa na lekcjach języka polskiego w klasach IV–VIII*. Kielce 1994, s. 109.

[18] Zob. http://stopklatka.pl/filmy/-/15044718,krolewna-sniezka/box-office [data dostępu: 16.07.2014].

[19] *Królewna Śnieżka* pokazywana była m.in. w ramach Młodzieżowej Akademii Filmowej w kinie Amok w Gliwicach oraz Akademii Filmowej w kinie Helios w Katowicach. Opracowanie dydaktyczne filmu zob. A. Kołodziejczak, M. Dowgiel: *Królewna Śnieżka*. Dostępne w Internecie: http://edukacjafilmowa.pl/materialy-edukacyjne/opracowania-filmow/item/277-kr%C3%B3lewna-%C5%9Bnie%C5%BCka [data dostępu: 08.05.2014].

interpretacji prologu. Napięcie, o którym mowa, ma swoje źródło w zakwestionowaniu jednego z podstawowych wyznaczników konwencji baśni filmowej, którego realizacją jest „bohater swobodnie przekraczający granice pomiędzy światem realnym a światem, w którym działają siły nadprzyrodzone, niezwykłe"[20]. Zła Królowa nie ma tej łatwości poruszania się między realnym a magicznym wymiarem świata, a każdorazowe przejście granicy łączy się z trudem i zapłatą. Co więcej, bohaterka posługuje się rekwizytem, który nie ma właściwości magicznej różdżki, lecz jest zabawką wytwarzającą optyczne złudzenia.

W pierwszym ujęciu *Królewny Śnieżki* w centrum kadru widzimy tajemniczy obiekt przykryty czarną koronkową serwetką. Po chwili dłoń wysuwająca się z eleganckiego, błyszczącego rękawa zdejmuje serwetkę, pod którą kryje się szklany przedmiot o kształcie jajka, przypominający – zwłaszcza biorąc pod uwagę konwencję filmu – kryształową kulę. Kamera odjeżdża, by ukazać całe urządzenie: składa się ono z obręczy o sporej średnicy, z wyciętymi szczelinami. Wewnątrz niej znajduje się mniejszy bęben wyłożony lusterkami. Nad bębnami zamontowane jest szklane (kryształowe?) jajo. W dolnej części urządzenia widoczna jest korbka. Za maszyną, w planie amerykańskim, widzimy postać królowej, choć jeszcze nie jesteśmy pewni, czy jest ona zła, czy dobra – zwłaszcza że w literackich wersjach baśni narracja zwykle zaczyna się od opowieści o matce Śnieżki[21]. Obecność jaja przypominającego kryształową kulę definiuje widzianą postać jako baśniową antagonistkę[22].

Zbliżenie przenosi uwagę na korbę pod bębnem maszyny. Królowa uruchamia dłonią urządzenie, bęben zaczyna się kręcić. Kamera panoramuje w górę, by pokazać, jak w szklanym jaju pojawia się wizja czerwonej róży w płatkach śniegu – czytelne odwołanie do początku baśni o Śnieżce, łączącego urodę królewny z czerwienią róży (usta, ale potem też czerwone jabłko, którym Zła Królowa zatruwa dziewczynę, a także krew matki, która ukłuła się kolcem róży jeszcze przed poczęciem dziec-

[20] A. Marzec: *Edukacja…*, s. 109.

[21] Por. J.L.K. Grimm, W. Grimm: *Królewna Śnieżka.* Dostępne w Internecie: http://pacanow.eu/krolewna-sniezka-bajka16.php [data dostępu: 14.09.2014].

[22] Zob. G. Lasoń: *Magiczne zwierciadła baśni i fantasy.* „Fantastyka" 1990, nr 2, s. 56.

ka)[23] i bielą śniegu (cera). Widmowa róża rytmicznie gubi płatki. Królowa rozpoczyna narrację: „Dawno, dawno temu było królestwo…", wtedy kamera znów obniża punkt widzenia, by przez szpary w zewnętrznej ścianie bębna pokazać lustra, które otaczają bęben wewnętrzny. Odbija się w nich róża, z której opadają płatki: iluzoryczny ruch wytworzony dzięki prędkości obracania się zewnętrznego bębna, na którym narysowane są poszczególne fazy. Zoom przybliża jedno z lusterek, w którym zbliżenie róży, poprzez przenikanie, przechodzi w ogólny plan ukazujący dwie lalki: matkę-królową i córkę-królewnę Śnieżkę, na tle fantastycznego pejzażu. Postać grana przez Julię Roberts opowiada o narodzinach i dzieciństwie Śnieżki, co obrazuje sekwencja animacji lalkowej. Na końcu historii widz dowiaduje się, że narratorką jest macocha Śnieżki – Zła Królowa. I że to jej wersję baśni przedstawi film.

Zabawka optyczna, którą uruchamia Zła Królowa w prologu do filmu, jest połączeniem zoetropu, praksinoskopu oraz magicznej kryształowej kuli. Animacja rysunkowa przypomina natomiast efekt działania fenakistiskopu, skonstruowanego w 1824 roku przez belgijskiego naukowca Josepha Plateau. Był to dysk z wyciętymi szczelinami, między którymi umieszczono rysunki. Obserwator ustawiał dysk (trzymając drążek przechodzący przez jego środek) naprzeciw lustra, stroną z obrazkami zwróconą do zwierciadła. Iluzję ruchu oglądał przez szczelinę w dysku, kręcąc nim z dużą szybkością. Zabawka ta umożliwiała przede wszystkim animację tworzącą złudzenie ruchu cyrkularnego, obrotów wokół własnej osi, fazowania – na przykład zapętlone rozszerzanie się i kurczenie karykaturalnej twarzy. W filmie Singha animowany rysunek róży z opadającymi płatkami przypomina efekt optycznego złudzenia ruchu na dyskach fenakistiskopu.

---

[23] W najbardziej rozpowszechnionej literackiej wersji baśni, spisanej przez braci Grimm, w prologu nie pojawia się róża, lecz trzy krople krwi – matka Śnieżki kłuje się w palec, szyjąc. W innych wersjach baśni o Śnieżce odnajdujemy jednak i motyw róży, np. w pierwszej (znanej) spisanej opowieści Giambattisty Basila z 1634 roku, zatytułowanej *Młoda niewolnica*. W tej wersji matka królewny zjada liść róży. Zob. T. Windling: *Snow, Glass, Apples: The Story of Snow White*. Dostępne w Internecie: http://www.endicott-studio.com/rdrm/forsga.html [data dostępu: 06.05.2014].

Z konstrukcji zoetropu pochodzi w opisywanej maszynie zewnętrzny bęben z wycięciami w ścianie, przez które obserwator[24] mógł patrzeć na animowany obraz wprawiony w iluzoryczny ruch. Skonstruowany przez Williama G. Hornera zoetrop, zwany też kołem życia, dołączył do kolekcji wcześniejszych zabawek (takich jak taumatrop i fenakistiskop) w 1834 roku[25]. Maszyna wykorzystywała konstrukcję bębnową: rysunki, najczęściej na długim, wymiennym, zadrukowanym pasku, umieszczano po jego wewnętrznej stronie. Obserwator, zaglądając do środka przez szczelinę, widział więc zadrukowaną stronę paska. Podczas obracania bębna w szybkim tempie pojedyncze wizerunki zlewały się w jeden obraz w płynnym ruchu. Był to ruch powtarzalny, cykliczny – początek paska z obrazkami łączył się z jego końcem, a zatem zaprogramowana animacja mogła zapętlać się przed oczami obserwatora tak długo, jak obracał się bęben.

Praksinoskop, zaprojektowany w 1876 roku przez Charles'a-Émile'a Reynauda, był modyfikacją zoetropu: Reynaud zlikwidował szpary w bębnie zewnętrznym, a wewnętrzny obudował małymi zwierciadłami, w których odbijały się obrazki umieszczone wzdłuż okręgu bębna zewnętrznego – tak jak w kole życia. Obserwator skupiał uwagę na lusterkach, które stawały się ekranem animowanej sekwencji. Wynalazca w ciągu kolejnych lat opracowywał nowe wersje urządzenia, metodycznie dążąc do oddzielenia obrazu – optycznej iluzji – od aparatu. W konsekwencji aparat został ukryty przed wzrokiem odbiorcy. Praksinoskop w swojej pierwotnej postaci[26] działał bardzo podobnie do zoetropu, wykorzystując ruch po okręgu, cykliczność animacji oraz linearność sekwencji.

---

[24] Używam tu świadomie pojęcia „obserwator" w nawiązaniu do studium Jonathana Crary'ego „Techniki obserwatora", aby zaznaczyć fizyczną (i fizjologiczną) aktywność odbiorcy zabawek optycznych drugiej połowy XIX wieku. Zob. J. Crary: *Techniques of the Observer*. "October" 1988, no. 45, s. 3–35.

[25] Zob. ibidem, s. 19. Równocześnie z zoetropem pojawił się stroboskop projektu Simona Rittera von Stampfera, niemieckiego matematyka. Zasada animacji, czyli szybki ruch serii nieruchomych obrazów, na których widniały poszczególne fazy ruchu, wywodziła się z fenakistiskopu.

[26] A raczej w pierwotnych postaciach, ponieważ trzy pierwsze wersje tego urządzenia działały bardzo podobnie.

Lustrzany pryzmat, który zastąpił otwory w zewnętrznej ścianie bębna, pozwolił na doświetlenie obrazów. Dzięki temu poszczególne rysunki mogły być dużo bardziej skomplikowane, subtelne, wyrafinowane, bogatsze w szczegóły niż proste figury w kontrastowych kolorach, których wymagał zoetrop[27]. Zmianą, która wpłynęła na późniejsze wersje urządzenia, było natomiast wyraźne oddzielenie poszczególnych rysunków od siebie obramowaniem w postaci szerokiego, czarnego konturu. Nawet szybki ruch bębna nie niwelował całkowicie efektu ramy: „patrzący postrzegał w swoim polu widzenia równocześnie trzy obrazki. Wertykalne linie na taśmie w połączeniu z grą luster umożliwiały i tak wyodrębnienie jednego (tego na wprost patrzącego) z nich i oddzielenie go od całości"[28]. Wynalazek Reynauda w paradoksalny sposób zarazem zintensyfikował i osłabił iluzoryczność animacji: zintensyfikował ze względu na plastyczne dopracowanie obrazów, osłabił z uwagi na zakłócenie złudzenia transformacji faz ruchu w płynną sekwencję.

W urządzeniu z filmu *Królewna Śnieżka* trzy zabawki zostały połączone w hybrydyczną maszynę. Wraz ze szklanym jajem – zamkniętą przestrzenią, w której uobecnia się projekcja obrazu – urządzenie to przypomina także o późniejszej wersji praksinoskopu, jaką był teatr optyczny, wprowadzony w 1892 roku[29]. Praksinoskop został tu uzupełniony o projektor (latarnię magiczną). System podwójnej projekcji umożliwiał rzutowanie na ekran statycznego tła oraz animowanych obrazów, natomiast aparatura ukryta była przed widzami. Zabawka czarownicy wykorzystuje zjawisko projekcji, ale nie zakrywa urządzenia: zarazem tworzy i demistyfikuje iluzję, która pojawia się na ekranie jako animowana sekwencja opowiadanych przez Królową obrazów. Widz zostaje więc ostrzeżony, że może to być tylko optyczna manipulacja, a jednak daje się porwać (baśniowej) historii, gdyż aparat bardzo szybko znika z pola widzenia: kiedy rozpoczyna się animacja, wypełnia ona cały kadr.

---

[27] Zob. N. Dulac, A. Gaudreault: *Circularity and Repetition at the Heart of the Attraction: Optical Toys and the Emergence of New Cultural Series*. In: *The Cinema of Attractions Reloaded*. Ed. W. Strauven. Amsterdam 2006, s. 237.

[28] Ibidem, s. 238.

[29] Zob. ibidem, s. 237–240.

Maszyna Złej Królowej zarówno przywołuje ślady dawnych dyspozytywów medialnych, jak i w interesujący sposób adaptuje je do specyfiki filmowego gatunku. Macocha pięknej królewny bezbłędnie wykorzystuje potęgę optycznej iluzji, która jest zasadą działania dziewiętnastowiecznych zabawek optycznych. Przejmując w filmie Singha rolę baśniowego narratora, Zła Królowa już od pierwszych ujęć zastawia na widza pułapkę złudzenia, zmuszając go, by – przynajmniej na początku filmu – przyjął jej punkt widzenia za obowiązujący. Czarodziejskie zdolności bohaterki wydają się jednak od samego początku podejrzane: projekcja, którą uruchamia, przedstawia przeszłe zdarzenia, a przecież szklane kule zwykle służyły do zaglądania w przyszłość, dlatego były jednoznacznie kojarzone ze złymi mocami[30]. Widz powinien stać się czujny: być może czarownica próbuje go oszukać?

Dwie obserwacje medioznawców[31] są według mnie szczególnie ważne dla interpretacji roli zabawek optycznych w *Królewnie Śnieżce*. Po pierwsze, zabawka Hornera wprowadziła do animowanych obrazów porządek liniowej (pre)narracji. Forma urządzenia: bęben, do którego wkładano prostokątny pasek z horyzontalnie następującymi po sobie obrazkami, wymogła programowanie takiej iluzji ruchu, który rozwijałby się zgodnie ze schematem linearnym. Po drugie, zoetrop był pierwszą zabawką we właściwym rozumieniu tego słowa: umożliwiał obserwatorowi wybór paska z obrazkami, regulację prędkości i decyzję co do uruchomienia/zatrzymania. W zabawie dokonywała się interakcja z urządzeniem: „przyjemność, jaką zapewniały [zabawki optyczne – J.H.B.], była związana tak samo z manipulowaniem zabawką, jak z iluzją ruchu"[32]. Dodajmy, że ruch ten był połączeniem cykliczności i zapętlania z liniowym rozwijaniem się obrazkowej historyjki.

Zła Królowa wykorzystuje w filmie optyczną zabawkę, aby opowiedzieć wydarzenia, które rozegrały się przed rozpoczęciem akcji. Projekcja w szklanym jaju zdaje się tylko dodatkiem do zasadniczego działania urządzenia, opartego przede wszystkim na mechanizmach koła życia i pierwszej wersji praksinoskopu. Wnioskuję tak, ponieważ w chwili, kiedy Królowa zaczyna

[30] Zob. G. Lasoń: *Magiczne*…, s. 56.
[31] Zob. N. Dulac, A. Gaudreault: *Circularity*…, s. 233–236.
[32] Ibidem, s. 233.

opowiadać baśń, kamera przenosi uwagę na animację wewnątrz bębna. Właściwa – lalkowa – narracja na temat przeszłości wyłania się wprawdzie niejako z wnętrza bębna, jednak maszyna nie jest ukryta, tak jak dzieje się to w dyspozytywach projekcji obrazów wykształconych przez spektakl fantasmagorii – czyli projekcje obrazów dzięki aparaturze ukrytej w zaciemnionej przestrzeni[33] i przejętych przez teatr optyczny praksinoskopu. Animowana róża – o wyraźnie symbolicznej wymowie w kontekście baśni o Śnieżce – obserwowana przez szpary bębna bardziej przypomina obraz wytworzony przez praksinoskop niż zoetrop: w polu widzenia kamery znajdują się bowiem trzy lusterka, a w każdym z nich obserwator może wyróżnić odrębny obraz. Iluzja nie jest pełna, mimo to – hipnotyczna, potęgowana najazdem kamery. Zmiana planów eliminuje z obszaru kadru aparat techniczny, na krótką chwilę pozostawiając na kinowym ekranie jedynie animowany obraz.

To bardzo ważny moment sekwencji otwierającej film. Kolejne ujęcia odwołują się do dwóch trybów atrakcji, wyróżnionych przez André Gaudreaulta i Nicolasa Dulaca[34]: trybu gracza i trybu patrzącego. Ten pierwszy pojawia się tam, gdzie obserwator ma większe pole manewru i wchodzi w interakcję z urządzeniem, a aparat, rozumiany jako techniczne medium obrazu, pozostaje równorzędnym przedmiotem percepcji. Tryb patrzącego charakteryzuje się powrotem do renesansowego unieruchomienia widza[35], a w samym akcie percepcji aparat pozostaje niejako zepchnięty na dalszy plan. Dosłownie – „nie rzuca się w oczy", ponieważ jest oddzielony od ekranu, na którym pojawiają się obrazy. Według dwóch francuskich autorów, a także zgodnie ze spostrzeżeniami Wandy Strauven, wrażenie to silniejsze jest w przypadku praksinoskopu. W zabawie praksinoskopem iluzja staje się ważniejsza niż ręczna manipulacja urządzeniem.

W chwili, kiedy w *Królewnie Śnieżce* uwaga kamery – a zatem i widza filmowego – skupia się na animacji na lustrzanym ekranie, zwycięża tryb

[33] Bardziej szczegółowo opiszę spektakl fantasmagorii w kolejnym rozdziale.

[34] Badacze we wstępie swojego artykułu przytaczają zmieniające się definicje atrakcji w refleksji kulturoznawczej, by w końcu uznać atrakcję za termin opisujący różne formy rozrywki wizualnej, występującej po 1860 r. i wykazującej pewne cechy wspólne z wczesnym kinem, zwanym przez Gunninga kinematografem atrakcji. Por. N. Dulac, A. Gaudreault: *Circularity*…, s. 227–228.

[35] Zob. J. Crary: *Techniques*…, passim.

patrzącego, występujący również w dyspozytywie kinowym. Pasywny, pozostający w jednej pozycji widz poddaje się w sali kinowej iluzji ruchomego obrazu[36]. W kinie kadry na ekranie przesuwają się pojedynczo, w każdym ułamku sekundy (1/24) tylko jeden obraz znajduje się przed światłem projektora – podobnie jak w późniejszych wariantach praksinoskopu, który coraz bardziej ograniczał liczbę obrazów, jaką obserwator mógł oglądać naraz[37]. Widz *Królewny Śnieżki* jest więc w prologu filmu patrzącym – a nie graczem – i ogląda to, co chce mu pokazać Zła Królowa. Animowane kadry, „wyprodukowane" przez maszynę, podlegają podwójnemu zapośredniczeniu: są dane przez postać filmową, która – przynajmniej na początku filmu – steruje uwagą widza. Jednakże wcale nie znaczy to, iż jej zabawka optyczna nie należy do trybu gry. Wręcz przeciwnie: bęben posiada korbkę, która zaprasza bawiącego się do odgrywania pierwszoplanowej roli w programowaniu animowanego obrazu. Czy czarownica jest zatem graczem?

Korbka nie od razu pojawiła się w zoetropach, początkowo obracały się one wokół własnej osi siłą rozpędu. Podobnie praksinoskopy – na początku nie posiadały korbki[38]. Rączka wzmacniała poczucie cielesnego uczestnictwa w spektaklu iluzji, zwiększała kontrolę obserwatora nad cyrkularnym ruchem obrazów. W *Królewnie Śnieżce* zbliżenie akcentuje ten szczegół konstrukcji urządzenia, podkreśla konieczność uruchomienia oraz wagę tego momentu. Widz nie wie jeszcze, kim jest postać, która puszcza optyczną zabawkę w ruch. W pierwszym ujęciu widzimy tylko dłoń, która odkrywa maszynę, a zatem przygotowuje ją do startu[39]. Prowadzenie kamery podpowiada odbiorcy, że osoba, do której należy dłoń, jest istotą ważną w filmie, ma moc sprawczą, w aktywny sposób będzie wpływać na akcję. To wewnątrz fabuły uruchomiony zostaje „tryb gracza": z możliwości

[36] Jest to jedna z możliwości opisania sytuacji widza kinowego, który jest fizycznie nieruchomy, zyskuje jedynie wirtualną mobilność. W rozdziale poświęconym *Iluzjoniście* Sylvaina Chometa przytoczę również stanowisko przeciwne, wedle którego widz w kinie ma władzę panoptycznego strażnika i dysponuje absolutną mocą ciągłego patrzenia.

[37] Zob. N. Dulac, A. Gaudreault: *Circularity*…, s. 238.

[38] Zob. W. Strauven: *The Observer's Dilemma. To Touch or Not to Touch*. In: *Media Archaeology. Approaches, Applications and Implications.* Eds. E. Huhtamo, J. Parikka. Berkeley–Los Angeles–London 2011, s. 151.

[39] Por. ibidem.

interakcji z zabawką korzysta postać Złej Królowej, wyznaczając widzowi rolę biernego patrzącego. Z niekłamaną przyjemnością poddaje się on (piszę to również na podstawie własnych doświadczeń odbiorczych) złudzeniu optycznemu, które – za sprawą przeanalizowanej tu wcześniej jazdy kamery – na ekranie zaczyna dominować nad aparatem. Widz zapomina więc, że animowana sekwencja jest wynikiem iluzji produkowanej przez mechanizm zaprogramowany dla rozrywki. Już w pierwszej minucie filmu Zła Królowa zdobywa zatem władzę nad widownią, przedstawiając jej wydarzenia, których sama nie mogła zobaczyć.

Plastyczna atrakcyjność animowanej sekwencji działa na korzyść Złej Królowej: film animowany z założenia odsyła do sfery nieprawdopodobieństwa i magii, za jego pomocą można opowiadać nawet najbardziej fantastyczne historie. „Wyczarowana" na oczach widza animacja to kolejny dowód na to, że bohaterka do perfekcji opanowała sztukę manipulacji uwagą odbiorcy. Twórcą sekwencji jest szwajcarski artysta Ben Hibon, znany z realizacji między innymi dla MTV Asia czy Sony Playstation[40]. Postaci przypominają porcelanowe lalki, a historia rozgrywa się w pięknie zaprojektowanej scenerii. W zaledwie kilku ujęciach reżyser zmieścił historię Śnieżki od narodzin do momentu ukończenia 17 lat, a poszczególne sceny płynnie przechodzą jedna w drugą dzięki sugestywnym obrazom, takim jak: opadające liście, zmiany pór dnia i roku, rozsuwająca się kotara. W realizacji widać inspirację malarstwem Gustava Klimta, podobnie rozświetlonym złotymi refleksami i czerpiącym z organicznych form. Hibon opisuje pracę nad krótkim metrażem: „[i]m bardziej utwór się rozwijał, tym stawał się bogatszy. Znoszone tkaniny, żyłkowana porcelana, wypolerowane złoto i postarzone kamienie zostały połączone z malowanymi tłami w stylu Klimta, skąpanymi w gęstym, płynnym świetle"[41]. Sekwencja została stworzona w londyńskim studio One of Us za pomocą technik kombinowanych animacji komputerowej, przedmiotowej i aktorskiej: na przykład oczy postaci były komputerowo wklejonymi zdjęciami ludzkich oczu. Hibon pracował z różnorodnymi

[40] Zob. http://www.imdb.com/name/nm2446483/?ref_=fn_al_nm_1 [data dostępu: 16.07.2014].

[41] Wypowiedź Bena Hibona oraz informacje o technice otrzymałam dzięki uprzejmości studia One of Us.

materiałami: porcelaną, metalami, tekstyliami, aby jak najlepiej dostosować stylistykę tego fragmentu do plastycznej wizji Singha.

Narodziny Śnieżki mają miejsce w ciemnym pejzażu, a dziecko wyłania się spod czarnej, połyskującej tafli wody, na której unosi się matka. Kobieta po chwili znika pod powierzchnią wody – zgodnie z baśniowym przekazem umiera podczas porodu. W dzieciństwie Śnieżka wiele czasu spędza na łonie natury, pośród kwitnących łąk i wypełnionych słońcem lasów. Poddani króla są szczęśliwi, zamek ukazywany jest w słońcu, a światło towarzyszy królewnie nawet nocą – przy łóżku ma ona zabawkę rzucającą na ścianę cienie do złudzenia przypominające wycinankowe filmy niemieckiej reżyserki Lotte Reiniger. Niezwykle płynna animacja, zrealizowana w stylu imitującym ruchy kamery i efekty filmu aktorskiego (najazdy, odjazdy, panoramy, przenikania, zmiany planów), jest artystycznie najlepszym elementem *Królewny Śnieżki*. Wybór techniki animowanej jako narzędzia do snucia narracji o minionych wydarzeniach przydaje historii znamion cudowności, ukazując akcję w niesamowitych i nierealnych przestrzeniach, co podkreśla baśniowy charakter opowieści rozgrywającej się w nieokreślonym czasie i przestrzeni, w których każde magiczne wydarzenie jest możliwe. Kiedy animowana sekwencja płynnie przechodzi w film aktorski (scena przedstawiająca Śnieżkę (Lily Collins) w oknie pałacu), widz gotowy jest przypisać także i ten obraz iluzjonistycznym umiejętnościom Złej Królowej.

Prolog filmu – narracja o baśniowej strukturze – odsyła do formy czasu cyklicznego, obecnego w bajkach ludowych, z których wywodzą się baśnie literackie. Połączenie tej postaci czasu z cyrkularnym charakterem animacji, jaką umożliwiają zoetrop i wczesna forma praksinoskopu, jest więc uzasadnione. Oba urządzenia są zresztą wynikiem refleksji naukowców nad rolą czasu w postrzeganiu obrazów. Crary zaznacza, że w dziewiętnastowiecznej przemianie modelu patrzenia równie ważne jak zobiektywizowanie subiektywnych wrażeń wzrokowych było „wprowadzenie czasowości jako nieuniknionego komponentu obserwacji"[42]. Złudzenie ruchu rozwija się w czasie, a zarówno fenakistiskop, jak i zoetrop oraz praksinoskop używają pętli jako struktury czasowego rozwoju animacji. Popkulturowa narracja

[42] J. Crary: *Techniques*…, s. 9.

zaproponowana przez Singha jest zatem tylko jedną z wielu możliwych, które na nowo wprawiają w ruch kolisty czas baśniowej narracji, zmodyfikowanej wedle zasad komercyjnego kina. Interesujący prolog filmu zachęca widza do zastanowienia się nad tym, w jaki sposób opowieść o narodzinach i dzieciństwie Śnieżki ma szansę zaistnieć dla współczesnego odbiorcy. Wprowadzenie „starych" mediów natomiast uruchamia inne niż dzisiejsze „techniki obserwatora", urozmaicając spotkanie z filmową baśnią.

Animacja czerwonej róży w „zoepraksinoskopie" z filmu Singha jest bardzo prostą formą złudzenia ruchu, właściwą dla wcześniejszego fenakistiskopu. Jestem jednak zdania, że w tym wypadku nie jest to anachronizm, ponieważ ten szczególny kwiat odsyła do najbardziej symbolicznego wymiaru baśni o Śnieżce. To właśnie na początku niektórych wersji opowieści pojawia się figura róży, która odnosi się do pragnień matki względem wymarzonej córki. Zapętlony obraz kwiatu gubiącego płatki, które dadzą kolor ustom Śnieżki, jest więc ruchomym obrazem, a jego charakter wpisuje się w baśniową wizję świata funkcjonującego według zasad magicznych. Natomiast przejście od animowanej róży do lalkowej sekwencji opisującej przeszłość Śnieżki i królestwa, unicestwiającej ramę aparatu, błyskawicznie przenosi widza z porządku atrakcji do porządku narracji[43].

Zła Królowa w miarę rozwoju fabuły stopniowo traci kontrolę nad światem przedstawionym. W kontekście prologu postać ta nie wydaje się tradycyjną, baśniową czarownicą, lecz raczej iluzjonistką. Zwodzi widza magią opartą na złudzeniu, posługuje się również umiejętnością sterowania jego spojrzeniem i kontroli jego uwagi[44]. Do perfekcji opanowała też możliwości, jakie płyną z używania zabawek optycznych wytwarzających iluzję ożywienia obrazów. Czy Zła Królowa jest także władczynią magii, jak na baśniową postać przystało? Bohaterka odtwarzana przez Julię Roberts potrafi opowiadać – już w pierwszej jej wypowiedzi obecna jest manipu-

---

[43] Por. T. Gunning: *The Cinema of Attraction[s]: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde.* In: *The Cinema…*

[44] Por. T. Gunning: *Jesteśmy tutaj i gdzie indziej. Magia sceniczna końca XIX wieku a pojawianie się (i znikanie) wirtualnego obrazu jako korzenie kina.* „Kultura Popularna" 2013, nr 3 (37), s. 8–9. Dostępne w Internecie: http://kulturapopularna-online.pl/abstracted.php?level=4&id_issue=872300 [data dostępu: 25.08.2014].

lacja odbiorcą, kiedy do znanej narracji dopowiada własne komentarze (na przykład o banalności imienia Śnieżki). Czy potrafi jednak posługiwać się magią nieodzowną do konstrukcji baśniowej przestrzeni, w której świat realny i cudowny przenikają się z sobą w naturalny, harmonijny sposób?

Macocha w *Królewnie Śnieżce* Singha nie potrafi czarować w baśniowym rozumieniu tego słowa. W filmie brak bardzo istotnego wątku, w którym kobieta próbuje trzykrotnie zgładzić Śnieżkę za pomocą zatrutych przedmiotów. W najpopularniejszej literackiej wersji opowieści, spisanej przez braci Grimm, są to: grzebień, gorset i jabłko – przedmioty symboliczne, odnoszące się do sfery kobiecej seksualności. Macocha rywalizuje z pasierbicą[45] właśnie w tej sferze, a motorem działania Złej Królowej jest lęk, że przybrana córka zajmie jej miejsce najpiękniejszej kobiety w królestwie, która dzięki seksualnej atrakcyjności posiada władzę. Analizując baśniowy konflikt między macochą (matką?) a niedojrzałą jeszcze dziewczynką, psycholożka Katarzyna Miller proponuje takie jego wyjaśnienie:

> Śnieżka jest jeszcze dzieckiem, ale zaczyna się rozwijać. I wówczas cała historia zaczyna się na dobre. Dopóki była dzieckiem, nie zagrażała pozycji Królowej. Ale skoro zaczęła wkraczać do królestwa kobiet, Królowa poczuła się zagrożona[46].

W filmie Singha kobiety zaczynają konkurować z sobą, kiedy na scenę wkracza mężczyzna (książę), wcześniej macosze wystarcza trzymanie dziewczyny w zamknięciu. Śnieżka staje się jej rywalką dopiero wtedy, gdy już jest dorosłą, zakochaną kobietą. Być może dlatego Królowa rezygnuje z prób otrucia dziewczyny, zanim dojdzie do jej małżeństwa z księciem? Zatrute jabłko pojawia się na końcu filmu, macocha-staruszka wręcza je pasierbicy po ślubie. Śnieżka jednak orientuje się w podstępie, jest już dorosła, zniknęła jej naiwność. Królewna częstuje Złą Królową

[45] W pierwszej wersji baśni, według braci Grimm, a także w niektórych wcześniejszych zapisach to rodzona matka chce zgładzić swoją córkę. Na ten temat zob. T. Windling: *Snow*…

[46] K. Miller, T. Cichocka: *Królewna Śnieżka. Świat jest pełen krasnoludków*. W: Eaedem: *Bajki rozebrane*. Łódź 2008, s. 174.

kawałkiem jabłka – wtedy zostaje zniszczony także mroczny świat po drugiej stronie lustra.

W tradycyjnym przekazie władza wynikająca z urody królowej potęgowana jest jej zdolnościami magicznymi, które w filmie zostają znacząco uszczuplone – Królowa nie używa chociażby wspomnianych zatrutych przedmiotów, by zgładzić pasierbicę. Co więcej – w atrakcyjnych wizualnie sekwencjach rozmów z własnym lustrzanym odbiciem otwarcie prosi o magiczne zdolności. To kobieta w lustrze włada magią, ale ona jest tylko zwierciadlanym refleksem, a nie postacią z krwi i kości. Wygląda na to, że jedyna „magia", do której Królowa ma dostęp, wynika również z optycznego złudzenia, któremu daje się zwieść bohaterka. Motyw zwierciadła czarownicy został w filmie interesująco przetworzony. Zgodnie z literacką wersją baśni lustro – do pewnego momentu – utwierdzało Królową w przekonaniu, że jest najpiękniejsza na świecie, podsycając narcystyczne skłonności kobiety. Oszukiwało, „odbijając" wyidealizowany i wymarzony obraz kobiety. Tymczasem w filmie Singha zwierciadła są dwa: jedno w pałacu, odbijające powierzchowność bohaterki, drugie – w demonicznej przestrzeni, w której lustrzane odbicie nie jest pozorem, lecz samodzielnym ontologicznie obrazem.

Zwierciadło w pałacu zmienia się w taflę wody za każdym razem, kiedy bohaterka przechodzi przez nie na drugą stronę. W ten sposób wątek postaci Złej Królowej połączony został z mitem Narcyza, który odkrywa najpiękniejszy obraz świata na powierzchni wody: „Gdy chciał ugasić pragnienie, nagle inne pragnienie w nim się obudziło. Pije i pijąc widzi piękne oblicze, kocha coś, co nie ma ciała, lub raczej uważa za ciało coś, co jest wodą"[47]. Na początku Narcyz nie wie, że twarz, którą pokochał, jest odbiciem jego własnej twarzy. Dopiero próba połączenia się z obiektem pożądania poprzez dotyk uświadamia mężczyźnie, iż widzi nie kogoś innego, lecz – samego siebie. Historyk sztuki Victor I. Stoichita, wskazując na nieścisłości w tłumaczeniu opowieści i zamienne posługiwanie się słowami „odbicie" i „cień" na określenie wizerunku Narcyza w lustrze wody, wyłuskuje istotę przemiany, jaka dokonuje się w bohaterze:

[47] Owidiusz: *Metamorfozy.* Przeł. A. Kamieńska. Wrocław 1955, s. 77.

> [p]różne próby przekształcenia widoku w uścisk kończą się tragedią, w tym samym momencie ekstazy, w którym bohater wkracza w końcu w „etap lustra". Obraz (*imago*) już go nie łudzi, nie jest już „cieniem", nie kimś innym, lecz nim samym[48].

Odbicie bowiem jest platońskim „podobnym", czyli mimetycznym odwzorowaniem przedmiotu. Cień natomiast to widmo, pozór, nie jest kopią przedmiotu, nie jest jego obrazem, lecz „ma swoje źródła w archaicznych rytuałach magii"[49] uznających cień za tożsamy z przedmiotem. Pierwsze lustro, w którym przegląda się Zła Królowa w swojej drodze ku przestrzeni magii, oddaje jej mimetyczne odbicie – wizerunek ujęty frontalnie, doskonale odpowiadający pozie i wyglądowi postaci. Jest portretem jej wyglądu – by ująć relację w terminologii malarskiej. Drugie zwierciadło natomiast prezentuje czarownicy jej oblicze idealne: bez zmarszczek, bezczasowe, ukazujące wieczną młodość. W duchu platońskiej interpretacji cienia, zaproponowanej przez Stoichitę, to odbicie kobiety pod pewnymi względami bliższe jest jednak cieniowi: „cień reprezentuje »coś innego«"[50]. Ponadto, w trakcie przebywania w tajemniczym domu bohaterka nie patrzy cały czas wprost na powierzchnię lustra, wielokrotnie tafla zwierciadła filmowana jest tak, aby w kadrze ukazać odbicie kobiety z profilu – a to właśnie obraz-cień w historii obrazowania zawsze był profilem, ponieważ tworzony był przez kogoś innego niż postać rzucająca cień[51]. Zła Królowa pragnęłaby, aby to właśnie ten obraz był jej odbiciem.

---

[48] V.I. Stoichita: *Krótka historia cienia.* Przeł. P. Nowakowski. Kraków 2001, s. 33. Autor, przeprowadzając wnikliwą analizę pism Platona oraz Pliniusza, wskazuje na fundamentalną filozoficzną różnicę w pojmowaniu zjawisk cienia i odbicia. Cień, zgodnie ze starogrecką i orientalną tradycją magiczną, w historii Pliniusza daje podwaliny sztuce malarskiej. Według Pliniusza, „jest tym samym, co oryginał" (ibidem, s. 26), ale jak dowodzi Stoichita, relacja ta jest bardziej skomplikowana, ponieważ w późniejszej myśli cień łączy się z postrzeganiem kogoś innego, to wyobrażenie w znaczeniu fantomu. Odbicie w lustrze natomiast jest manifestacją platońskiego podobieństwa, podstawą zasady *mimesis* oraz nowożytnej teorii malarstwa, stworzonej przez Leona Battistę Albertiego. Zob. ibidem, s. 28–39.

[49] Ibidem, s. 27.

[50] Ibidem, s. 34.

[51] Por. ibidem, s. 39.

Między rzeczywistym (starzejącym się) a pożądanym przez bohaterkę (wiecznie młodym) lustrzanym wizerunkiem istnieje napięcie, które uniemożliwia jednoznaczną klasyfikację postaci w demonicznym lustrze jako cienia lub odbicia. Jedna jej cecha przemawia za przewagą właściwości cienia: kobieta w drugim lustrze ma moc magiczną, co wiązałoby się z archaicznym rodowodem cech przypisywanych cieniowi. A dzięki mocy ma też nad bohaterką władzę. Widmo kobiety mówi, że „każdy ma w sobie magię. Tylko niewielu potrafi nauczyć się, jak mądrze z niej korzystać"[52]. Jest głosem rozsądku, uzmysławia Złej Królowej, że czas upływa, a ona się starzeje – i niedługo może stracić swoją władzę zbudowaną na ponętnym wyglądzie. Lustrzany obraz domaga się również zapłaty za używanie magii – młodości i urody. W decydującym momencie – starcia Śnieżki ze smokiem, w którego przemieniony został wcześniej jej ojciec – magii zabraknie. Macocha staje się staruszką, a zatem nie ma już czym opłacić czarów.

Zła Królowa musi podporządkować się prawu zwycięstwa dobra nad złem, które rządzi światem każdej baśni. Choć jako postać pozbawiona „prawdziwej" magicznej mocy filmowa macocha od początku nie jest tak groźna, jak jej baśniowy pierwowzór. Być może także dlatego *Królewna Śnieżka* Singha nie mówi nam nic ważnego o dojrzewaniu, rywalizacji, godzeniu się z losem. Filmowa fabuła jest pozbawiona głębi, konflikt między protagonistkami nie jest tak poważny jak w baśni, w której władza Złej Królowej wynika z czarnej magii – demonicznej siły, którą odnajduje ona w sobie. Wprawdzie w filmie antagonistka dwa razy powtarza, że „czarna magia podbiła królestwo", jednak jest to magia kupiona. To postać w lustrze, a nie Królowa potrafi czarować. Obdarzenie lustrzanego odbicia odrębną osobowością, udzielenie mu głosu i nadanie ważnej, sprawczej roli w intrydze wprowadza do tego w dużej mierze błahego filmu złożoną refleksję psychologiczną na temat poznawania siebie, odkrywania w sobie potężnej cząstki, siły, która ma wpływ na otaczający świat.

Niestety, odnoszę wrażenie, że twórcy filmu nie rozwinęli tych możliwości dramaturgicznych, mocno spłycając i okraszając ironią rozmowy

[52] Wszystkie cytaty z listy dialogowej filmu w moim tłumaczeniu.

kobiety ze swym odbiciem. Postać z lustra nie została do końca scharakteryzowana, brak w filmie konsekwencji w jej dookreślaniu. Prowokuje to widza do ciągłego stawiania pytań: czyim głosem mówi zwierciadło? Kto tak naprawdę opowiada historię? Skoro Zła Królowa okazuje się bezradna, atrybut absolutnego zła zostaje przypisany jej odbiciu. Kiedy staruszka zje kawałek zatrutego jabłka, postać w lustrze powie: „a zatem to była historia Śnieżki, mimo wszystko". Zaprzeczy tym samym deklaracji, że to jej własna historia, jaką złożyła w prologu. Zwierciadło rozpada się na drobne kawałki, to samo dzieje się ze szklanym jajem. W ostatnich ujęciach walącego się w gruzy złego świata widzimy jednak, że zabawka optyczna ciągle działa. Kto nią zakręcił tym razem? Nie potrafię znaleźć odpowiedzi na to pytanie, ponieważ trudno mi dopatrzeć się spójności w wątku Złej Królowej i jej odbicia. Filmowa historia balansuje między popkulturowym banałem a przypowieścią o władzy, nienawiści i pierwotnej, baśniowej magii. Często zwycięża to pierwsze, a nastrojowa sceneria i wykorzystanie nośnych kulturowo obrazów lustra i projekcji nie wystarczają, aby zbudować przekaz dotykający symbolicznych treści baśni.

Poza prologiem ujęcia „zoepraksinoskopu" pojawiają się w filmie kilka razy. Maszyna stoi w fantastycznej przestrzeni po drugiej stronie tafli lustra, przez którą Zła Królowa przechodzi, by prosić swe odbicie o czarodziejskie moce. Macocha raz jeszcze uruchamia zabawkę, w podobnej sytuacji – opowiada o czasie, który w filmowej akcji został pominięty. Wtedy w kryształowym jaju widzimy projekcję Śnieżki w domu karłów jako ilustrację słów Królowej. W tej scenie jednak możliwości mechanicznej iluzji optycznej nie są wykorzystane. To w prologu „zoepraksinoskop" buduje oczekiwania widza i kształtuje jego postawę odbiorczą wobec filmowej baśni. Zła Królowa w pierwszej sekwencji filmu zostaje zdemaskowana jako oszustka – musi przegrać, choć dzieje się to niekoniecznie według reguł baśniowej moralistyki. W *Królewnie Śnieżce* początek jest najciekawszy, ponieważ angażuje „protokoły" właściwe „starym" mediom, dzięki czemu programuje „techniki obserwatora" w inny sposób niż klasyczny model kinowy. Widz zatem nie pozwala się omamić fantastycznej wizji ruchomych obrazów filmowych, ale z ciekawością przygląda się mechanicznej iluzji. Magia Złej Królowej okazuje się prostym optycznym złudzeniem.

Istniały jednak w historii kultury wizualnej spektakle iluzji, które nie tyle skupiały się na mechanicznych możliwościach animacji, ile na kreowaniu widm, nierzadko wywołujących niepokój oraz przekonanie graniczące z przerażeniem, że oto publiczność widzi coś, co przecież nie ma prawa istnieć. Jeśli mechanizm działania tego typu dyspozytywu zostanie włączony w medium współczesnego filmu, to widz ma szansę zmierzyć się z doznaniami spektaklu, jakie były udziałem publiczności sprzed wielu lat. Taki przypadek opisuję w kolejnym rozdziale, w którym skupię się na efektach, jakie w filmie *Oz Wielki i Potężny* Sama Raimiego (2013) wytwarza nawiązanie do pokazu fantasmagorii.

Rozdział III

Projekcja widmowych obrazów: magia czy sztuka iluzji? *Oz Wielki i Potężny* Sama Raimiego

W bardzo interesujący sposób nawiązania do „starych" mediów – praksinoskopu oraz spektaklu fantasmagorii – zostają wplecione w fabułę filmu *Oz Wielki i Potężny* w reżyserii Sama Raimiego (2013). Odnajduję tu aluzje do kilku epok, w których nowe technologie stworzyły także nowe typy spektaklu, rozrywki, ale i ważnego doświadczenia poznawczego, angażującego na równi zmysły, rozum oraz to, co nieświadome i głęboko ukryte w umyśle odbiorcy. Będąc przykładem postmodernistycznego kina rozrywkowego, które zniewala spektakularnością efektów specjalnych oraz intryguje żonglerką kulturowych motywów, artystycznych i popularnych, film Raimiego odsłania przed widzem pokłady myślenia magicznego, jakie nagromadziły się przez wieki obcowania z pokazami widmowych obrazów.

Historia nawiązuje do słynnej powieści Lymana Franka Bauma *Czarnoksiężnik z Krainy Oz*[1], wydanej w 1899 lub 1900 roku[2] i uważanej za przełomową książkę dla dzieci, ważną w ewolucji gatunku *fantasy*. Pod koniec literackiej opowieści o przygodach Doroty Gale, psa Toto, Stracha na Wróble, Blaszanego Drwala i Tchórzliwego Lwa[3] w baśniowej Krainie Oz bohaterowie dokonują wstrząsającego odkrycia: potężny mag, władający w Szmaragdowym Grodzie, czarnoksiężnik, którego wszyscy się boją, ale i szanują

---

[1] Film można również uznać za nieoficjalny prequel ekranizacji *Czarnoksiężnika*… w reżyserii Victora Fleminga z 1939 roku, produkcja USA, Metro-Goldwyn-Mayer.

[2] Zob. M. Rogóż: *Cykl o Krainie Oz Lymana Franka Bauma na polskim rynku wydawniczym (1962–2010)*. „Rocznik Bibliologiczno-Prasoznawczy" 2013, T. 5/16, s. 45. Dostępne w Internecie: http://www.ujk.edu.pl/ibib/studia/pdf/160/cykl.pdf [data dostępu: 01.07.2014].

[3] Podaję imiona bohaterów za pierwszym polskim przekładem Stefanii Wortman. Zob. L.F. Baum: *Czarnoksiężnik ze Szmaragdowego Grodu*. Przeł. S. Wortman. Warszawa 1972.

go za jego mądrość i spełnianie dobrych życzeń, okazuje się szarlatanem. Każdemu z książkowej kompanii bohaterów Oz objawiał się w innej postaci: dziewczynce jako wielka Głowa, Strachowi jako piękna Pani, Drwalowi jako Zwierzęca Bestia, a Lwu – jako magiczna Ognista Kula. Tymczasem kiedy po zakończeniu misji zniszczenia Złej Czarownicy z Zachodu przyjaciele przypadkiem demaskują kryjówkę czarodzieja w sali tronowej, w której tym razem uobecnia się im jako Głos, widzą

> coś zdumiewającego. Bo w tym właśnie miejscu, gdzie znajdował się parawan, stał niewielki staruszek o łysej głowie i pomarszczonej twarzy, który wydawał się tak samo zdumiony jak oni[4].

Okazuje się, że Oz w istocie jest iluzjonistą, cyrkowcem, który pewnego dnia przypadkiem przybył balonem do Krainy Oz. Było to miejsce fantastyczne, w którym cuda stanowiły jeden z oczywistych elementów świata. Mężczyzna, który spadł z nieba, obwołany został Wielkim Czarnoksiężnikiem i przez wiele lat korzystał z umiejętności iluzjonistycznych, aby utwierdzić lud w przekonaniu o swej wielkiej mocy. W rzeczywistości jednak stosował sztuczki teatralne i cyrkowe oraz umiejętnie korzystał z wiedzy o tym, czego ludzie się boją, aby wzbudzać respekt i podziw. Przez cały czas chował się w pałacu, żeby jego kłamstwo nie zostało odkryte.

Film Raimiego *Oz Wielki i Potężny* opowiada o tym, w jaki sposób jarmarczny iluzjonista Oskar (pseudonim sceniczny: Oz) przenosi się z Kansas do cudownej Krainy Oz, gdzie po licznych perypetiach zostaje Czarnoksiężnikiem na zamku w Szmaragdowym Mieście. Reżyser zapożyczył od autora powieści wątek lotu balonem, rozwinął też nieco historię bohatera sprzed podróży do Krainy Oz. Filmowa postać Oza, odgrywana przez Jamesa Franco, uosabia najważniejsze cechy scenicznych magików końca XIX wieku. Bohater wypowiada się także słowami pierwszych teoretyków kina, którzy w ruchomych obrazach widzieli przedstawienia snu, duchów, rzeczywistości nadrealnej. W wątku Oza oraz jego największego triku, dzięki któremu pokonuje Złe Czarownice, w ciekawy i przewrotny sposób zostało ujęte

[4] Ibidem, s. 120.

zagadnienie tego, jak w postrzeganiu i wyjaśnianiu projekcji ruchomych obrazów wiedza o sztuce iluzji przenika się z dawnym myśleniem magicznym. Rozważania na ten temat spotykamy w pismach między innymi Georges'a Méliès a i Edgara Morina. Urządzenia produkujące optyczne iluzje są zaś w filmie Raimiego nie tylko gadżetami „z epoki", ale przykładami mediów uruchamiających przeróżne strategie kulturowe – od rozrywki wynikającej z odkrywania technologicznych możliwości złudzenia i oszukania wzroku, po strach przed fantomami, które drzemią w wewnętrznym świecie widza.

Czołówka filmu, która jest majstersztykiem animacji, zapowiada doniosłą rolę, jaką w historii odegra maszyneria do produkcji złudzeń. W perfekcyjnie iluzorycznej głębi przestrzennej na wzór barokowego malarstwa *trompe l'œil* otwierają się kolejne kurtyny, odsłaniając sceny, w których kulisy i malowane tła sugerują amfiladowy układ nieskończonej liczby teatrów. To czytelne nawiązanie do popularnej w XIX wieku feerii, której „[r]uch i metamorfoza stanowiły podstawowe zasady gatunku"[5]. Tuż przed pojawieniem się na ekranie nazwiska Jamesa Franco w scenie otwiera się zapadnia, z której wyskakuje iluzjonista z różdżką w podniesionej ręce. Mężczyzna jest zwrócony tyłem do widzów, rzuca cień na pejzażowe tło. Cień pojawia się jako jedna z postaci widma w rozważaniach Edgara Morina o magicznym charakterze kinowej projekcji[6]. Francuski badacz używa pojęcia „widmo" (w oryginale *le double*) na określenie obrazu pozbawionego swej materialnej podstawy, rozpatrując zjawisko fotogenii. To fantom, który ma cechy obrazu myślowego, realnego i nadrealnego jednocześnie. „Widmo skupia w sobie wszystkie pragnienia człowieka, a przede wszystkim jego najbardziej subiektywne i obłędne pragnienie nieśmiertelności"[7]. Cień, związany z nocą i ze śmiercią, jest najbardziej magiczną formą widma. Może się oddzielić od człowieka, co zostało opisane w licznych legendach i baśniach, a po śmierci ludowa wyobraźnia widzi zmarłych jako cienie. W czołówce filmu taka

[5] T. Majewski: *Fantasmagoria i episteme nowoczesności.* W: Idem: *Dialektyczne feerie. Szkoła frankfurcka i kultura popularna.* Łódź 2011, s. 40. Feeria czerpała również z wcześniejszych, barokowych form iluzjonistycznego teatru, wykorzystującego m.in. latarnie magiczne i inne urządzenia optyczne.

[6] Zob. E. Morin: *Kino i wyobraźnia.* Przeł. K. Eberhardt. Warszawa 1975, s. 39–55.

[7] Ibidem, s. 42.

prefiguracja głównego bohatera wywołuje efekt tajemniczości, niepewności (nie widzimy jego twarzy), odsyła w rejony mrocznego *fantasy* i historii o ciemnych mocach.

Teatralne urządzenia, które co i rusz poruszają się w kadrze, przypominają o tym, że efekt triku jest wynikiem umiejętnego stosowania mechaniki zaprojektowanej po to, aby mylić zmysły, zaskakiwać i zadziwiać. Animowane obrazy czołówki wykorzystują także optyczne złudzenia form spiralnych, kręcących się kół pomalowanych w kontrastowe wzory, by w końcu pokazać na ekranie również obraz oka, tuż przed informacją o osobie odpowiedzialnej za efekty specjalne. Litery napisów umieszczone są na linkach, na podobieństwo marionetek. Nazwisko reżysera zaś przewrotnie umieszczono w kryształowej kuli, którą oplatają szponiaste dłonie, tak jakby Raimi skojarzony został tu z baśniowymi czarnoksiężnikami, których moc pozwala na kreację fantastycznych wizji. Widz jest zatem przygotowany na spektakl złudzeń. Twórcy filmu starają się wprowadzić odbiorcę w przestrzeń zainteresowania funkcjonowaniem technicznych urządzeń, dzięki którym możliwe jest oglądanie niemożliwego: obrazów nieprawdopodobnych, nierealnych, oszukujących rozsądek. Taka strategia zainteresowania widza spektaklem maszyny odwołuje się do praktyk wystaw światowych przełomu XIX i XX stulecia, które główną atrakcją czyniły nowinki technologiczne, także te wiążące się z wytwarzaniem iluzji optycznych[8]. Interpretator filmu może tu zaryzykować przypuszczenie, że kinowy widz jest traktowany jak odbiorca sprzed ponad stulecia, dla którego mechaniczne urządzenia do produkcji iluzji były jedną z kulturowych atrakcji. Czołówka jest też znakiem konstrukcji filmowej przestrzeni, w której maszyny do wytwarzania złudzeń odegrają kluczową rolę dla rozwoju fabuły.

Oskar – Oz Wielki i Potężny – przynależy do tego historycznego już świata jarmarków, seansów iluzjonistycznych i popisów prestidigitatorstwa.

---

[8] Zob. E. Morettin: *Universal Exhibitions and the Cinema: History and Culture*. „Revista Brasileira de História" 2011, Vol. 31, no. 61, s. 232–233. Dostępne w Internecie: http://www.scielo.br/pdf/rbh/v31n61/en_a12v31n61.pdf [data dostępu: 02.07.2014]; T. Gunning: *The World as Object Lesson: Cinema Audiences, Visual Culture, and the St. Louis World's Fair, 1904*. "Film History" 1994, Vol. 6, no. 4: *Audiences and Fans*, s. 422–444. Dostępne w Internecie: http://kmanthorne.commons.gc.cuny.edu/files/2011/01/gunningStLouis1904.pdf [data dostępu: 02.07.2014].

Jest przedstawicielem epoki pierwszych lat widowiska kinematograficznego, w których sceniczni magicy posiłkowali się nowymi maszynami do produkcji obrazów, aby ubarwić swoje przedstawienia[9]. W perspektywie historycznej jego działania odwołują się więc do popularnych praktyk iluzjonistów przełomu wieków[10]. Jednak w erze konwergencji mediów i ciągłej ekspansji teorii audiowizualności postać Oza okazuje się wcieleniem dyskursu o różnorodnych związkach kinowej projekcji z magią, wiarą w widma i cienie, lękiem przed cudownością i niesamowitością oraz z przyjemnością wizualnej atrakcji, opartej na zaskakujących i zadziwiających obrazach. To, w jaki sposób Oz Wielki i Potężny korzysta ze swoich estradowych i technicznych umiejętności, aby osiągnąć cel wyznaczony mu w baśniowej Krainie Oz, będzie stanowiło centralne zagadnienie podjętej przeze mnie analizy i interpretacji filmu Raimiego oraz zbudowanych na tej podstawie propozycji dydaktycznych.

Filmowy Oskar już od pierwszych scen charakteryzowany jest jako rzemieślnik prestidigitatorstwa, biegle władający warsztatem estradowego iluzjonisty. Równie biegle posługuje się on technikami uwodzenia i oszukiwania kobiet – w drugiej sekwencji filmu, po tym jak postać magika zostaje zaanonsowana przez antreprenera na jarmarku, oglądamy jego rozmowę z naiwną asystentką. Dziewczyna, zafascynowana przystojnym i utalentowanym mężczyzną, pozwala się omamić tanimi sztuczkami podrywacza. Oskar, którego pomocnik przed seansem określa: „wielki i potężny”[11], nie budzi naszej sympatii, od początku odbierany jest jako postać co najmniej niejednoznaczna moralnie i etycznie.

W filmie Raimiego konstrukcja fabuły opiera się na podstawowym schemacie gatunku *fantasy*: bohater ma do wykonania pewną misję. Zadaniem Oskara jest uwolnienie Krainy Oz spod panowania Złej Czarownicy (a w trakcie filmu okazuje się, że Złe Czarownice są już dwie). Mieszkańcy

[9] Jako pierwszy obrazów filmowych podczas seansów iluzji używał Amerykanin Carl Hertz. 27 marca 1896 r. zakupił on teatrograf skonstruowany przez R.W. Paula i włączył pokazy filmów w swoje spektakle. Zob. D. North: *Magic and Illusion in Early Cinema*. “Studies in French Cinema” 2001, no. 1–2, s. 72. Dostępne w Internecie: http://www.academia.edu/1939546/Magic_and_illusion_in_early_cinema [data dostępu: 01.07.2014].

[10] Zob. E. Barnouw: *The Magician and the Cinema.* New York 1981.

[11] Wszystkie cytaty z listy dialogowej filmu w moim tłumaczeniu.

magicznego lądu są przekonani o prawdziwości proroctwa, zgodnie z którym pewnego dnia przybędzie potężny czarodziej, by pokonać siły zła i przywrócić harmonię. Sęk w tym, że Oz nie jest czarodziejem w rozumieniu baśniowym czy fantastycznym: nie dysponuje żadnymi nadnaturalnymi mocami, o czym zresztą sam wspomina kilkakrotnie, chociażby przekonując Glindę: „Nie jestem czarodziejem, którego oczekujesz". Młody iluzjonista estradowy świetnie zdaje sobie sprawę, że trafił do fantastycznego świata, w którym zdarzają się „prawdziwe" czary, natomiast on sam potrafi tylko i wyłącznie produkować złudzenia, manipulować uwagą odbiorcy, oszukiwać wzrok i przekonywać widza, iż widzi on coś, co jest niemożliwe do zobaczenia. Jest mistrzem triku, a trik w przestrzeni baśniowej nie wystarcza, aby pokonać zło. Niemniej finalnie to właśnie perfekcyjnie zaplanowany spektakl iluzji zapewni bohaterowi zwycięstwo, a zamiast magii wystarczy doskonała znajomość urządzeń optycznych i projekcyjnych. Efekty „najwspanialszego triku" Oza wpiszą się zarówno w fantastyczną konwencję wypełnienia misji bez pomocy sił magicznych, jak i w baśniowy schemat przemiany bohatera oraz zwycięstwa dobra i szlachetności nad złem. Ponadto, rewelacyjną pod względem filmowym sekwencję optycznego spektaklu można potraktować jako punkt wyjścia do podjęcia dyskusji nad magią i iluzją w postrzeganiu zjawiska projekcji.

Kluczowe znaczenie mają tu trzy sekwencje: pokaz iluzjonistyczny w Kansas na początku filmu, rozmowa Oskara z Porcelanową Dziewczynką w Krainie Oz oraz popisowy „numer" fałszywego czarodzieja w Szmaragdowym Mieście. Dwie sekwencje iluzjonistycznego spektaklu są symetryczne. Obie prowadzą do radykalnego zwrotu akcji: po nieudanym seansie w Kansas Oskar ratuje się ucieczką balonem, który zanosi go do baśniowej Krainy Oz, a po spektaklu w Szmaragdowym Mieście Złe Czarownice – Evanora i Theodora – uciekają z zamku, Oz natomiast zdobywa miłość Glindy oraz uznanie w oczach swojej wiernej publiczności. Każdy z seansów odsłania także różne możliwe sposoby odbioru pokazu iluzji, a reakcje publiczności mogą być potraktowane jako egzemplifikacja historycznych i antropologicznych studiów nad recepcją pokazów magicznych. Co więcej – w tych ważnych scenach drzemie olbrzymi potencjał dydaktyczny, gdyż młodzi widzowie mogą postawić się na miejscu filmowej publiczności

i skonfrontować działanie efektów iluzji ze swymi oczekiwaniami, lękami, wyobrażeniami na temat cudownego aspektu projekcji.

Wieczorny seans iluzji w wykonaniu Oza jest typowym przedstawieniem magików końca XIX wieku. Artysta wykorzystuje triki zawieszania na linie, oszukiwania wzroku, a przede wszystkim – biegle włada sztuką manipulacji uwagą widza. W filmowym portrecie publiczności seansu w Kansas jest obecny jednak pewien anachronizm. Zgodnie z ustaleniami historyków kultury spektaklu, widzowie magicznych pokazów byli świadomi iluzorycznego charakteru prezentowanych im trików, a przyjemność udziału w spektaklu polegała na ocenie technicznej sprawności magika. Istotą pokazu było zwodzenie zmysłu wzroku widza, który uznawał przedstawienie za dobre, jeśli nie udało mu się odkryć zasady triku. Magicy oczywiście ukrywali i chronili przed wiadomością publiczną swój technologiczny arsenał, jednak nieprawdziwość ich występów nigdy nie podlegała dyskusji:

> [t]ym, co wyłania się z obserwacji magicznej kultury w dziewiętnastym wieku, jest fakt, iż nie było to wyzyskiwanie publicznych przesądów i podejrzeń co do sił nadnaturalnych. Była to raczej eksploracja ludzkiej zdolności do zadziwiania i zdumiewania przy użyciu wyćwiczonego kunsztu połączonego z naukowo zaawansowanymi (lub ukrytymi) mechanizmami. Pozytywna reakcja publiczności była zależna od zdolności występującego do zwodzenia zarówno oka, jak i umysłu widza – widz próbował dostrzec mechanizm iluzji i jeśli zmysł wzroku został oszukany, wtedy złudzenie było pełne[12].

Pokaz Oskara przebiega jednak inaczej, a filmowa publiczność zdaje się nieco bardziej naiwna niż opisana przez badacza wyedukowana publiczność wiktoriańska. O ile jeszcze wręcz agresywna reakcja widzów na zauważone linki utrzymujące kobietę może być wytłumaczona tym, że są oni zawiedzeni niskim poziomem płatnego spektaklu, o tyle dalszy rozwój wypadków przynosi zaskakujący zwrot akcji. Gdy po przecięciu linek asystentka Oskara nadal wisi w powietrzu, publiczność wydaje się znów

[12] D. North: *Magic…*, s. 74. Jeśli nie zaznaczono inaczej, wszystkie cytaty z tekstów obcojęzycznych w moim tłumaczeniu.

zafascynowana. Największe zdumienie, pomieszane ze strachem, maluje się na twarzy niepełnosprawnej dziewczynki, która nie wytrzymuje emocji i w trakcie przedstawienia zwraca się do Oza: „Spraw, abym chodziła!". Do dziewczynki dołączają się rodzice, biedni ludzie, gotowi zapłacić wszystkim, co mają, aby estradowy iluzjonista uleczył kalectwo ich córki. Pozostali widzowie podchwytują dramatyczną prośbę dziewczynki, a Oskar nie potrafi stanowczo uświadomić publiczności, że konwencja magicznego spektaklu opiera się tylko i wyłącznie na technicznych – choćby najbardziej wirtuozerskich – trikach. Bohater stara się za wszelką cenę utrzymać wiarę widzów w to, że to, co im pokazuje, jest prawdziwe. Jest to ewidentny historyczny anachronizm, który jednak spełnia istotną funkcję w dramaturgii filmu skonstruowanego z elementów gatunkowych baśni i *fantasy*. Nieporadne tłumaczenia Oskara, że mógłby przywrócić dziecku władzę w nogach, ale nie w tej chwili, znajdują swoje lustrzane odbicie w późniejszej rozmowie iluzjonisty z Porcelanową Dziewczynką (ważne, iż głosu użycza jej ta sama aktorka, która gra niepełnosprawną dziewczynkę – Joey King) w pałacu Glindy. Wtedy Oz potrafi przyznać, że nie czyni cudów, nie jest więc czarodziejem, którego oczekują mieszkańcy fantastycznego świata.

Wieczorna rozmowa z Porcelanową Dziewczynką inspiruje jednak Oza do wykoncypowania najdoskonalszego triku, który pozwoli na wyzwolenie Krainy Oz spod panowania Złych Czarownic. Dziewczynka opowiada Oskarowi, że poprzedni czarodziej – ojciec trzech sióstr: Theodory, Evanory i Glindy – potrafił spełniać życzenia, jeśli tylko były one dobre. Oskar odpowiada na to, że tam, skąd on pochodzi, nie istnieją prawdziwi czarodzieje. Zamyśla się jednak na moment i zaczyna opowiadać o jednym – Thomasie Alvie Edisonie, który „potrafił patrzyć w przyszłość i czynić ją prawdziwą". Jako jego najciekawszy wynalazek Oskar opisuje aparat do rejestrowania ruchomych obrazów, czym wzbudza zachwyt dziewczynki. W baśniowej krainie ktoś, kto potrafi „zrobić z niemożliwego prawdziwe" za pomocą szkła i kabla, też jest czarodziejem – krucha, fantastyczna bohaterka przekonuje Oza, że na pewno jest on właśnie takim magiem. Zaufanie, którym mała istota obdarza Oza, połączone ze sprawnością techniczną iluzjonisty skutkuje wspaniałym pomysłem

na najlepszy spektakl optycznej magii, jaki kiedykolwiek rozegrał się w Szmaragdowym Mieście.

„Nie jestem czarodziejem, którego oczekiwałaś, ale mogę być czarodziejem, którego potrzebujesz" – anonsuje uradowany Oskar Glindzie. W swoim warsztacie scenicznym iluzjonisty poznał też doskonale działanie urządzeń optycznych i zamierza wykorzystać tę umiejętność do wykreowania nowego spektaklu. Wskazuje na praksinoskop jako inspirację urządzenia swojego pomysłu.

Mechanizm działania maszyny, której wykonanie Oskar zleca Ślusarzom, przypomina nieco opisany w poprzednim rozdziale teatr optyczny, późniejszą wersję praksinoskopu. Latarnia magiczna umożliwiająca projekcję widm była ukryta przed publicznością, która do Musée Grévin w Paryżu przychodziła na pokazy animowanych obrazów w ciemnej sali. Podobnie jak niemal stulecie wcześniej odwiedzała Pavillon de l'Echiquier, w którym od 1798 roku pokazy fantasmagorii organizował Étienne-Gaspard Robert, znany lepiej pod scenicznym pseudonimem Robertson[13]. Świetlne zjawy, które poruszały się w przestrzeni, zbliżały się i przemawiały do widzów, budziły strach i niedowierzanie podobne do tych, jakie stały się udziałem Złych Czarownic i mieszkańców Szmaragdowego Miasta podczas spektaklu zaplanowanego dla nich przez Oskara.

Umiejętności, które uczyniły z bohatera czarodzieja, jakiego Glinda i jej lud mogliby potrzebować, wiążą się bowiem przede wszystkim z jego biegłością w inscenizowaniu seansu fantasmagorii. Działanie praksinoskopu opierało się na animacji nieruchomych obrazów przedstawiających kolejne fazy ruchu. Projekcje praksinoskopu przywoływały dyspozytyw spotkania z obrazami w zaciemnionej sali, ukrywając aparaturę techniczną, a zatem podkreślając efekt iluzji. Podstawowa funkcja urządzenia – złudzenie płynnego ruchu pojedynczych statycznych obrazów – nie zmieniała się w toku kolejnych modyfikacji wynalazku, które choć zbliżały zdarzenie projekcji do

[13] Bohater filmu Raimiego oraz Robertson mają z sobą jeszcze jedną cechę wspólną: podróżowanie balonem. Historyczny Étienne-Gaspard Robert był najbardziej znany z tego, że świetnie sobie radził jako aeronauta. Ustanowił nawet rekord wysokości w locie balonem. Zob. T. Castle: *Phantasmagoria: Spectral Technology and the Metaphorics of Modern Reverie*. "Critical Inquiry" 1988, Vol. 15, no. 1, s. 31.

warunków znanych z pokazów fantasmagorii, to jednak nie produkowały efektu niesamowitości i magii, jaki był udziałem publiczności widowisk końca wieku XVIII.

Kulturoznawcze rozpoznania funkcji spełnianej przez spektakl fantasmagorii oraz przemiany, jakim uległo samo pojęcie, zostały wyczerpująco opisane przede wszystkim w studiach Terry Castle, Toma Gunninga i Tomasza Majewskiego[14]. Aby uczynić czytelnymi odniesienia do różnych aspektów rozumienia i funkcjonowania fantasmagorii (jako widowiska i jako pojęcia), którymi będę posługiwać się w analizie i interpretacji filmu *Oz Wielki i Potężny* – a później w szkicu dotyczącym *Iluzjonisty* w reżyserii Sylvaina Chometa – warto wyznaczyć zbiór różnorodnych odczytań i użyć terminu „fantasmagoria". Są to następujące znaczenia: spektakl obrazów projektowanych w przestrzeń za pomocą ukrytej latarni magicznej; iluzja, złudzenie (Walter Benjamin, Teodor Adorno); efekt pokazu obrazów widmowych w odniesieniu do psychiki widzów (Castle); towar, który ukrywa sposób swojego wytworzenia (Karol Marks); zjawisko niesamowite, nadnaturalne. Wyznaczony zbiór „definicji" będzie pomocny także w formułowaniu konkluzji na temat autotematycznego charakteru filmu Raimiego w kontekście debaty nad postrzeganiem projekcji jako widma.

Tomasz Majewski zauważa, że fantasmagoria stała się w epoce nowoczesnej „kulturowym zamiennikiem czarnej magii", na co wskazuje etymologia nazwy, odsyłająca do greckich słów: *phantasma*, *phantazo*, *agoreno*, *agora*, i oznaczająca „publiczne wywoływanie duchów"[15]. Świat filmowej Krainy Oz pozostaje poza historią cywilizacji, a jednak działanie iluzjonisty nawiązuje do przełomowego momentu w kulturze zachodniej, w którą „[f]antasmagoria jako swój rys wnosi pooświeceniowe przeistoczenie wynalazków naukowo-technicznych w aparaturę rozrywki". Majewski zauważa następnie, że „[s]ą to jedne z pierwszych dających się zaobserwować przypadków nasycenia zdobyczy nauki treścią irracjonalną"[16]. Oskar, po-

[14] Zob. ibidem; T. Gunning: *Illusions Past and Future: The Phantasmagoria and its Specters.* Dostępne w Internecie: http://www.mediaarthistory.org/refresh/Programmatic%20key%20texts/pdfs/Gunning.pdf [data dostępu: 25.06.2014]; T. Majewski: *Fantasmagoria…*

[15] T. Majewski: *Fantasmagoria…*, s. 27.

[16] Ibidem, s. 35.

dobnie jak Robertson, nie kryje swojej fascynacji techniką i nowoczesnymi wynalazkami. W chwili, kiedy przedstawia Glindzie swój plan działania, wskazuje podręcznik magii scenicznej jako podstawowy punkt odniesienia dla swojego pomysłu. „Iluzja, zwodzenie, kuglarstwo" – wylicza Oz zawarte w książce nauki, które pomogą mu wygrać bitwę. Opracowuje projekt maszyny, która za pomocą układu latarni magicznej, obiektywów, zwierciadeł, wzmacniaczy dźwięku oraz urządzenia do produkcji dymu pozwoli na projekcję gigantycznego, mówiącego widma. „Oszust, kuglarz" – tak sam siebie określa bohater, wykazując się równocześnie znajomością techniki i wspaniałą orientacją w mechanizmach sztuki iluzjonistycznej.

Warto zauważyć, że Robertson również podkreślał swe techniczne kompetencje – „we wszystkich anonsach prasowych oraz na afiszach fantasmagorii przedstawiał siebie słowami: »mechanik, malarz i optyk« […], mającymi wskazywać na racjonalny charakter jego sztuki"[17]. Oskar definiuje siebie i swoją sztukę poprzez kategorie racjonalności, technologii oraz technicznej zręczności, od początku filmu odżegnując się od przednowoczesnego myślenia magicznego. Ujawnia także swoją motywację ekonomiczną i społeczną – chęć awansu, pragnienie sławy, bycia kimś wyjątkowym. Jest sprawnym rzemieślnikiem, świetnym performerem, posiada zdolności aktorskie – idealnie nadaje się do wykonywanego zawodu. W baśniowej Krainie Oz bohater przechodzi jednak wewnętrzną przemianę, zauważa też, jak wielkie możliwości drzemią w sztuce iluzjonistycznej. I tu znów korzysta z „potężnego efektu spektaklu"[18], wytwarzanego przez fantasmagorię rozumianą jako dialektyczne połączenie optycznego złudzenia z psychologicznym doświadczeniem widma. Fantasmagoria Oza funkcjonuje jednak nieco inaczej niż w europejskiej kulturze przełomu XVIII i XIX stulecia, a sposób, w jaki spektakl zostaje włączony w tkankę filmu, komplikuje jego strukturę i skłania widza do refleksji nad naturą projekcji kinowej.

Istotnym elementem pokazów Robertsona był ich podział na dwie części: wystawę aparatów optycznych, dostępną publiczności przed właściwym seansem, i spektakl widm w ciemnym pomieszczeniu za kurtyną. Zanim

[17] Ibidem.
[18] T. Gunning: *Illusions…*, s. 10.

więc publiczność mogła oddać się immersyjnej aktywności zmysłowego doświadczania świetlnych fantomów, zwiedzała ekspozycję poświęconą technologicznym możliwościom produkcji złudzeń. Taki kształt spektaklu wpisywał się w pooświeceniowe dążenie do osadzenia fantasmagorii w naukowym modelu poznawania świata. W części ekspozycyjnej widz mógł dokładnie przyjrzeć się różnego typu wynalazkom optycznym, a

> [t]a dydaktyczna prezentacja ustanawiała pożądaną ramę dla spektaklu fantasmagorii; pozwalała zdefiniować iluzję jako efekt współdziałania naukowej aparatury i siły wyobraźni publiczności, której sny ta pierwsza odzwierciedla[19].

Inna sprawa, że iluzjoniści specjalizujący się w pokazach fantasmagorii nie zamierzali wcale odzierać swoich spektakli z magicznej aury, dbając o to, aby widma, które wypełniały zaciemnioną przestrzeń, wywarły odpowiednio piorunujące wrażenie na zgromadzonej publiczności. Na tym bowiem polegała popularność widowisk: najpierw przekonać widzów, że wiara w duchy jest jedynie przesądem, który nie ma naukowych podstaw, a potem – owe duchy „wyprodukować" za pomocą schowanych maszyn tak przekonująco, iż odbiorcy wiarę tę odzyskają[20]. Naukowa postawa Oza również nie jest wcale tak oczywista, jak mogłoby się to wydawać, ponieważ sposób, w jaki opisuje on chociażby dokonania Edisona, zdradza (nieświadome?) przywiązanie bohatera do myślenia o wynalazkach optycznych i elektrycznych w kategoriach fenomenów magicznych. Być może ujawnia się to dopiero pod wpływem jego zetknięcia się ze sferą fantastyki i z ludem Oz, dla którego magia jest oczywistym elementem świata.

Edukacyjnej otoczki spektaklu, której rolę podkreślają badacze kultury, bohater filmu Raimiego nie zapewnił wszystkim swoim widzom. Fantasmagoria zaprezentowana w Szmaragdowym Mieście nie była skierowana do jednorodnej publiczności. Możemy podzielić ją na: część wtajemniczoną w działanie maszyny – sprzymierzeńcy Oskara, i część niewtajemniczoną – dwie Złe Czarownice, główne oponentki bohatera, oraz niemal wszyscy

[19] T. Majewski: *Fantasmagoria…*, s. 35.
[20] Por. T. Castle: *Phantasmagoria…*, s. 30.

mieszkańcy królewskiego grodu. Co ważne, z punktu widzenia fabuły to wiedźmy były najistotniejszymi odbiorczyniami pokazu, który dzięki technicznym możliwościom urządzeń optycznych skonfrontował je z ich największym strachem przed mocą potężniejszą niż ta, którą same dysponują. Ale nawet i ci odbiorcy, którzy wiedzieli, na czym polega iluzja, pozwolili się uwieść budzącemu grozę „duchowi" Oza, wielce przekonująco dowodzącego swej magicznej potęgi.

Jak zatem Oskar zaplanował i przeprowadził swój spektakl fantasmagorii w Szmaragdowym Mieście? Oszustwo zmysłów i uwagi widza, tak ważne w przypadku dobrego seansu sztuki iluzjonistycznej, stało się podstawą organizacji przedsięwzięcia. Zanim rozpocznie się właściwy pokaz, Oz inscenizuje swoją fałszywą ucieczkę: złotem i kosztownościami ze skarbca napełnia balon, który następnie wypuszcza w powietrze. Działanie to świadczy o krytycznej samoświadomości bohatera: w pierwszych dniach pobytu na zamku dał się poznać jako człowiek chciwy i żądny bogactwa, a ponadto niesłowny i niewierny. Warto podkreślić, że taka konstrukcja postaci charakterystyczna jest dla gatunku *fantasy*, w którym bohaterowie nie są jednoznacznie dobrzy lub źli, tak jak dzieje się to w prezentujących typy baśniach[21]. Do Krainy Oz Oskar również przybył balonem, tym bardziej więc przypuszczenie o jego ucieczce z pola walki wydaje się innym bohaterom prawdopodobne. Nawet Glinda, zakuta w dyby na placu przed pałacem, sprawia wrażenie, jak gdyby wierzyła w zdradę „czarodzieja". Tymczasem odlot balonu, bardzo szybko unicestwionego przez czary Złych Czarownic, jest dopiero preludium do prawdziwego *show*.

Kiedy zgromadzone przed zamkiem audytorium jest już niemal przekonane o ucieczce Oza, a Theodora i Evanora szykują się do zabicia Glindy, wokół placu rozbłyskują nagle pochodnie, a w centralnym miejscu wybucha ogień, po którym za moment pozostaje słup dymu. Na tym ekranie dymnym pojawia się projekcja głowy Oskara w gigantycznym powiększeniu. Bohater wydaje z siebie krzyk wściekłości, jego twarz wykrzywiona jest złowrogo w grymasie furii. Muzyka ilustracyjna podkreśla grozę sytuacji, a mieszk-

[21] Por. *Słownik literatury dziecięcej i młodzieżowej*. Red. B. Tylicka, G. Leszczyński. Wrocław 2002, s. 31–33.

kańcy Szmaragdowego Miasta uciekają z przerażeniem przed widmem. Strach ujawnia się także na twarzach złych sióstr, jedynie Glinda delikatnie się uśmiecha, ponieważ najwyraźniej zaczyna rozumieć, na czym polega zapowiedziana przez Oskara iluzja doskonała.

Reakcja Evanory na projekcję świadczy o przynależności tej postaci do świata fantastycznego, w którym cuda i magia należą do codziennej „rzeczywistości". Traktuje ona „więcej sztuczek" Oza jako wyzwanie obrażające ją i jej siostrę. Kobiety są przekonane o swej magicznej potędze. Oskar igra z ich pewnością siebie, „znikając" na moment po interwencji Theodory. W ten sposób umiejętnie buduje napięcie kluczowej sceny filmowej bitwy na triki. W swoich wypowiedziach odwołuje się również do wiary Złych Czarownic w moc magiczną:

> Dzięki wam zrzuciłem swą śmiertelną powłokę i przybrałem moją prawdziwą eteryczną formę. Jestem teraz potężniejszy niż kiedykolwiek. Jestem niezwyciężony! Czy dalej we mnie wątpicie?

Iluzjonista przekonuje, że fantomowy charakter projekcji świetlnej jest „prawdziwą formą" jego czarodziejskiego istnienia, a zatem świetnie orientuje się we wrażeniu, jakie na publiczności spektaklu fantasmagorii wywarły półprzezroczyste zjawy, które za sprawą systemu zwierciadeł mogły mieć także postać trójwymiarową[22].

Triki używane przez Robertsona i Paula de Philipsthala skutkowały „dematerializacją tzw. płaszczyzny projekcyjnej, uniemożliwiając widzom prawidłowe usytuowania obrazów w otaczającej ich przestrzeni"[23], dzięki czemu immersja w świat obrazów stawała się możliwa. Dodatkowo, tematyka spektakli fantasmagorii odwoływała się do nekromancji, wywoływania duchów zmarłych, co potęgowało niesamowitą i groźną atmosferę. W połączeniu z umiejętnym zastosowaniem technologii złudzenie stawało się perfekcyjne:

---

[22] Zob. T. Majewski: *Fantasmagoria…*, s. 22–24.
[23] Ibidem, s. 23.

> [z]arówno Robertson, jak i Philipsthal, stosowali również projekcje z dodatkowej latarni magicznej na chmury dymu lub obłoki pary pojawiającej się po zlaniu wodą rusztu paleniska, co ewokowało wrażenie oblekania się zjaw w dotykalne ciało[24].

Podobne sztuczki pomagają Ozowi uzyskać efekt na wpół transparentnego widma, które rzucone na chmurę dymu sprawia wrażenie prawie materialnego i trójwymiarowego. „Eteryczna forma" jako właściwa dla czarodzieja wiąże się z typowymi także dla ludowej wiary w magię przekonaniami o widmowym charakterze duchów, które mamią pozorem fizycznej postaci.

Lud Oz oraz złe siostry zachowują się tak jak publiczność nieobeznana z działaniem aparatów do produkcji złudzeń. O „nieoświeconych widzach" Tomasz Majewski pisze jako o „wierzących w »ontologiczną realność« widm, w ich byt niezależny od »projekcyjnej« aktywności aparatury optycznej i patrzącego"[25]. Taki status odbiorców wpływał na płytkie, naiwne postrzeganie fantasmagorii jako wywoływania duchów, tak też odbiera spektakl Oza niewtajemniczona część publiczności. Podobny problem opisze w odniesieniu do kina Edgar Morin, argumentując tezę, że projekcja filmu zastąpiła właściwą dla myślenia magicznego formę wiary w widma: „[c]i, co nie znają sekretu, są przekonani, że chodzi tu o sztuki magiczne. Jest bowiem prawdą, że cień, każdy cień, odwołuje się natychmiast do fantastyki i nadrealności"[26]. Dla mieszkańców Krainy Oz cień, niematerialny pozór osoby, świadczy o działaniu potężnych sił czarnoksięskich. Reprezentują oni typ myślenia magicznego, o którym pisze Morin: myślenie utożsamiające obraz, widmo z przedmiotem, oparte na magii sympatycznej, na przekonaniu, że przedmiot jest w jakiś tajemniczy sposób obecny w swoim obrazie[27]. Do tego typu magii zalicza też Morin sztukę iluzjonistyczną, opiera się on jednak tutaj na zbyt uproszczonym – według mnie – modelu odpowiedniości efektów, jakimi są przemiana, pojawianie się i znikanie przedmiotów[28].

---

[24] Ibidem.

[25] Ibidem, s. 34.

[26] E. Morin: *Kino…*, s. 74.

[27] Por. ibidem, s. 39–40.

[28] Zob. ibidem, s. 78. Nie zgadzam się w tym miejscu z poglądem Morina, jakoby iluzjoniści mieli podtrzymywać pierwotne myślenie magiczne. Bardziej przekonujące wydaje

Fantasmagoria, jaką inscenizuje Oskar, odbierana jest przez Złe Czarownice i lud Oz jako widmo (Morinowski *double*: sobowtór, multiplikacja):

> [w]idmo jest w istocie tym najbardziej podstawowym obrazem istoty ludzkiej, jeszcze wcześniejszym niż świadomość samego siebie u człowieka, obrazem rozpoznawanym w odbiciu lub w cieniu, jawiącym się we śnie i w halucynacjach[29].

Ogromne widmo twarzy Oskara łączy w sobie obiektywny charakter fotografii z subiektywną projekcją pragnień, snów, lęków, jaka oddziela się od umysłu i wyobraźni widza oraz uobecnia w niezależnie istniejącym obrazie. Zupełnie inne wrażenie wywiera jednak obraz fantasmagorii na odbiorcach, którzy wykazują się nowocześnie rozumianym myśleniem magicznym[30], zrodzonym w wyniku oświeceniowej racjonalizacji wszelkich zjawisk nadprzyrodzonych. Należą do nich zarówno sprzymierzeńcy Oza, wtajemniczeni w techniczne działanie iluzji, jak i współcześni widzowie filmu Raimiego. Przyjrzę się najpierw tym pierwszym, a w dalszej części szkicu rozważę efekt nadrealności, jaki staje się udziałem kinowej publiczności.

W omawianej sekwencji zmontowane są naprzemiennie ujęcia placu przed pałacem oraz technicznego zaplecza, w którym działa Oz wraz z przyjaciółmi. Bohater siedzi wewnątrz bębna maszyny przypominającej praksinoskop, połączonej z obiektywem o regulowanej przesłonie, nagłośnieniem i licznymi zwierciadłami. Hybrydowe urządzenie skonstruowane przez Oza stanowi laboratorium badań i dokonań Giambattisty della Porty, Athanasiusa Kirchera, Charles'a-Émile'a Reynauda, Williama George'a Hornera, Philipsthala i Robertsona. Techniczny zmysł Oskara wypływa z podobnych, romantycznych motywacji co przekonanie Porty, aby pokazać i objaśnić nie-

---

mi się opisane we wstępie do tego rozdziału stanowisko głoszące, że iluzjoniści reprezentują raczej typ myślenia magicznego charakterystycznego dla poetyki *fantasy*: wypływającego ze światopoglądu naukowego i racjonalnego, inspirowanego technologicznymi aspektami iluzji, a świadczącego o potrzebie mythosu.

[29] Ibidem, s. 42.

[30] Zob. D. Grzybkowska-Lewicka: *Trzy typy cudowności w literaturze fantasy a problem wyobrażenia.* W: *Fantastyczność i cudowność. Fantasy w badaniach naukowych.* Red. T. Ratajczak, B. Trocha. Zielona Góra 2009, s. 127–128.

możliwe[31]. Efekt zaskoczenia publiczności, bazujący na nieprawdopodobieństwie oglądanych obrazów, zaplanowany jest w najmniejszych detalach i obliczony co do sekundy. W ujęciach „zakulisowych" nie brak też komizmu: ponowne uruchomienie projekcji opóźnia się z powodu luźnego kabla, a Oz, Mistrz Ślusarski (Bill Cobbs) i Finley (Zach Braff) świetnie się bawią, obsługując aparaturę optyczną i dźwiękową. Dzięki dwutorowej relacji ze spektaklu widz *Oza Wielkiego i Potężnego* zaznajamia się z funkcjonowaniem wynalazku, wcześniej opisanego słowami Oskara zamawiającego maszynę u Ślusarzy. Kiedy zapowiada im, że mają zbudować maszynę, która „pozwala na projekcję obrazu w przestrzeń", są raczej sceptyczni, a Mistrz sprzeciwia się, mówiąc, że „to niemożliwe". Oz odpowiada: „Nic nie jest niemożliwe, jeśli włożysz w to umysł". Po raz kolejny zatem bohater zaświadcza o swojej przynależności do ery „episteme nowoczesności" (by przywołać określenie Majewskiego), w której najbardziej cudowna i nieprawdopodobna iluzja jest wynikiem naukowych badań i doskonałości ludzkiego umysłu.

Jednakże – jak już wskazałam wcześniej – naukowa atmosfera fantasmagorii i późniejszych spektakli „magii optycznej" nigdy nie była jednoznaczna i oczywista. Zmieniło się też myślenie magiczne, w czasach oświeceniowych oparte już na wyobraźni antropocentrycznej, przyznającej największą moc człowiekowi. W tym ujęciu nauka zrodziła się z magii z gatunku średniowiecznego *magicus*, przy czym „[t]o, co z perspektywy czasu zwykliśmy postrzegać jako magiczne i nieracjonalne, odznaczało się rolą, jaką w czasach nowożytnych zaczęła pełnić nauka"[32]. Pewną sprzeczność między światopoglądem racjonalnym, wykluczającym istnienie jakiejkolwiek cudowności, a wiarą w diabelską magię, rozumianą także jako „stan pożądania władzy"[33], odnaleźć można w postaci filmowego Oza. Bohater przystaje na próbę walki ze Złymi Czarownicami w zamian za obietnicę królewskiego tronu i bogactwa, a dotychczas był przecież przyzwyczajony do władzy nad umysłami jarmarcznej publiczności oraz do uległości kobiet zachwyconych jego zdolnościami. W historii Raimiego racjonalności towa-

[31] Por. S. Zielinski: *Archeologia mediów. O głębokim czasie technicznie zapośredniczonego słuchania i widzenia.* Przeł. K. Krzemieniowa. Warszawa 2010, s. 78–79.

[32] D. Grzybkowska-Lewicka: *Trzy typy…*, s. 128.

[33] Ibidem.

rzyszy więc pierwiastek cudowności, łączonej z czasami nowoczesnymi i antropocentrycznym pojmowaniem świata.

I chociaż fantasmagoria Oza przygotowywana jest na oczach widza, a żaden element konstruowania iluzji nie pozostaje tajemnicą również dla filmowych przyjaciół bohatera, najważniejszym celem spektaklu staje się efekt Gunningowskiego zdziwienia – *astonishment*[34], wypływający z doskonałego zwodzenia zmysłów publiczności. Gunning w swojej arcyciekawej analizie fantasmagorii jako fenomenu, który w istotny sposób wpłynął na dyskurs estetyczny przełomu XIX i XX wieku, wskazuje na jeszcze jeden ważny kontekst, a mianowicie na kategorię niesamowitości (niem. *unheimlich*, ang. *uncanny*), wywiedzioną z myśli Freuda. Według ojca psychoanalizy, niesamowitość odsyła do nieporzuconych pierwotnych wierzeń, które uaktywniają się w odbiorcy spektaklu na nowo pod wpływem optycznej iluzji[35]. Odczucie niesamowitości łączy się z nekromancyjnym wymiarem fantasmagorii grającej na pierwotnej wierze w widma zmarłych. W odniesieniu do „ramy dydaktycznej" pokazów, przypominającej o naukowym i racjonalnym wyjaśnieniu złudzenia, fantasmagoria wydobywa z mroku (sic!) niezwykle ważne napięcie między naukową wiedzą a (nie)wiarą widza w „ontologiczną realność" widm. Gunning argumentuje:

> Freud odkrywa, w jaki sposób niesamowity efekt fantasmagorii jest wynikiem dialektyki – nie tylko między tym, co postrzegamy zmysłowo [*what we sense*], a tym, co wiemy, ale też między tym, co myślimy, że wiemy, a tym, w co moglibyśmy faktycznie wierzyć, ale się tego boimy[36].

Doskonałość złudzenia nie polega bowiem na tym, by pokazać odbiorcy widmo tego, w czego istnienie on wierzy, ale żeby tak zwieść jego zmysły, by zaufał, że to, w co nie wierzy, istnieje naprawdę i objawia mu się w postaci projekcji. Tak postrzegana fantasmagoria staje się doświadczeniem nowo-

[34] Termin, którym Gunning tłumaczy efekt fantasmagorii, jest przez badacza używany także w odniesieniu do kinematografu iluzji. Zob. T. Gunning: *An Aesthetic of Astonishment: Early Film and the (In)Credulous Spectactor.* In: *Viewing Positions.* Ed. L. Williams. New Brunswick 1995.

[35] Por. T. Gunning: *Illusions*…, s. 7.

[36] Ibidem.

czesnym, które przyznaje zmysłom status równy poznaniu rozumowemu. Majewski trafnie pokazuje, że owo rozszerzenie roli ludzkiej zmysłowości znajduje także swoje odzwierciedlenie w nadaniu „figuratywnego sensu pojęciu fantasmagorii"[37] używanemu jako metafora aktu poznawczego, który obiektywizuje i materializuje indywidualne fantomy, drzemiące w podświadomości i wyobraźni widza.

Jak wynika bowiem ze studiów Gunninga, Castle i Majewskiego, ekran fantasmagorii bywał też metaforycznie rozumiany jako lustro podstawione przed oczy publiczności spektaklu. Erkki Huhtamo, jeden z teoretyków i praktyków postawy archeologicznej, wskazuje na rozumienie słowa „ekran" (ang. *screen*) jako powierzchni projekcyjnej dopiero od 1810 roku, co ma wiązać się z upowszechnieniem spektaklu fantasmagorii[38]. Wcześniej jednak Robertson określa półprzejrzysty materiał, na który rzutuje obrazy, jako lustro (fr. *miroir*)[39]. Majewskiemu daje to podstawę do brawurowej interpretacji często występującego w fantasmagorii obrazu Meduzy „jako metaforyczne[go] ujęci[a] procedury obrazowania"[40], odwołującego się do działania maszyny do metamorfoz, skonstruowanej przez Athanasiusa Kirchera[41]. W odniesieniu do przywołanej już Freudowskiej kategorii *unheimlich* fantasmagoria nie tylko pokazuje więc widzowi widmowe obrazy, ale i wizualizuje mu jego lęki, zwracając mu jego własne spojrzenie niczym lustro. Stąd bierze się groza, fascynująca nierzeczywistość i nieprawdopodobność obrazów. Co więcej, niektórzy badacze skłonni są nawet uznać, że zwierciadlany efekt fantasmagorii wypływał z kolektywnych halucynacji, uwidaczniając na ekranach-lustrach zbiorowe wyobrażenia, typowe dla no-

[37] T. Majewski: *Fantasmagoria…*, s. 36.

[38] Zob. E. Huhtamo: *Elementy ekranologii.* Dostępne w Internecie: http://wro01.wrocenter.pl/erkki/html/erkki_pl.html [data dostępu: 25.06.2014]; zob. też T. Majewski: *Fantasmagoria…*, s. 23 (przyp. 30).

[39] Zob. T. Majewski: *Fantasmagoria…*, s. 34. Jeszcze wcześniej – co wykazuje Huhtamo – słowo *screen* oznaczało parawan, co wydaje się znaczące zwłaszcza w kontekście cytowanej sceny z powieści L.F. Bauma: kiedy postaci z książki zgromadziły się w sali tronowej, prosząc Oza o spełnienie życzeń, ten ukrywał się za parawanem właśnie.

[40] Ibidem, s. 33.

[41] Zob. ibidem; S. Zielinski: *Archeologia…*, s. 183–186. W aparacie skonstruowanym przez Kirchera specjalny układ obrazów i zwierciadeł sprawiał, że widz patrzący w lustro widział w nim nie swoje odbicie, lecz umieszczony poza zasięgiem jego wzroku obraz.

woczesnej epoki. O uroku i rozrywkowym charakterze pokazów świadczyła też fuzja realizmu i fantazji, konflikt między sztuką a reprezentacją, według Gunninga typowy dla modernizmu i postmodernizmu[42].

Widzowie fantasmagorii byliby zatem w sytuacji podobnej do ludzi żyjących w świecie opisywanym przez Hansa Christiana Andersena w opowieści o Królowej Śniegu. Pewnego dnia Zły

> zrobił lustro, które miało tę cechę, że gdy odbijało się w nim to, co dobre i piękne, to niemal w nim nikło, a to, co brzydkie i do niczego, odbijało się wyraźnie i było jeszcze okropniejsze[43].

Po szatańskim eksperymencie, kiedy to trolle ze szkoły Złego leciały z demonicznym zwierciadłem coraz to wyżej nad ziemią, upuściły je i szklana tafla rozbiła się na tysiące okruchów, tym samym na wieczność zaburzając widzenie świata wielu ludzi. Odłamki lustra podostawały się do ludzkich oczu i serc, zmrażając je oraz każąc im widzieć i odczuwać złe rzeczy. Zwierciadło Złego ma zatem wielką moc przysłaniania piękna i odsłaniania tego, co niegodziwe, okrutne, ohydne. Jak pisze badaczka baśniopisarstwa Andersena Ewa Ogłoza:

> [l]ustro, o którym pisze Andersen, pokazuje obraz nie tyle odwrócony, ile zniekształcony, wyolbrzymiając to, co złe w ludziach i otaczającej ich rzeczywistości. Zmienia więc sposób postrzegania i zachowania[44].

Jeśli ekran fantasmagorii nosi w sobie także cechy zwierciadła, odbijającego własne spojrzenie widza oraz to, co skrywa on głęboko w sobie, to widmo Oskara, na które patrzą Theodora i Evanora, działa właśnie jak lustro Złego z *Królowej Śniegu*. W bezlitosny sposób obnaża zepsucie i wyrachowanie Evanory, od dawna przeżartej przez zło, choć pięknej, eleganckiej i idealnie zwodniczej na zewnątrz. Przez wiele lat mieszkańcy królewskiego

[42] Zob. T. Gunning: *Illusions…*

[43] H.Ch. Andersen: *Baśnie i opowieści.* Przeł. B. Sochańska. T. 1: *1830–1850.* Poznań 2006, s. 299.

[44] E. Ogłoza: *Wokół opowieści Hansa Christiana Andersena. O radości czytania.* Katowice 2014, s. 31.

miasta nie zdawali sobie sprawy, że rządzi nimi ktoś zupełnie inny, niż im się wydaje. Evanora przedstawia zawsze Glindę jako tę złą, a sama okazuje się doskonałą oszustką. I być może dlatego też tak bardzo boi się widma Oskara, gdyż widzi w nim odbicie swojego charakteru. Theodora natomiast, patrząc w lustro w fantasmagorii, widzi odbicie swego zawzięcia i nienawiści, nie dostrzega już swoich dobrych stron. Oz zwraca się do niej: „wiem, że twoja niegodziwość nie jest twoim dziełem", i nawołuje ją do ponownej przemiany. Jednak po pełnej mocy odpowiedzi: „Nigdy!", Theodora odlatuje na miotle, a Oskar, zasmucony, spuszcza głowę. Ma świadomość, że metamorfoza kobiety miała także związek z jego zdradą. I mimo dobrej woli Oza, aby to naprawić, jego obraz jest dla Theodory lustrem Złego, utwierdzającym ją w przekonaniu, żeby trwać po stronie zemsty i nienawiści. Mieszkańcy miasta w chwili pojawienia się widma też są przerażeni – dopiero później, widząc niepewność wiedźm, zaczynają wierzyć w dobrą moc zjawy. Lustro fantasmagorii odbija zatem różne obrazy, w zależności od tego, kto na nie patrzy.

Najwspanialszy trik Oskara w Szmaragdowym Mieście koresponduje z ujęciem fantasmagorii jako lustrzanej reprezentacji wewnętrznych stanów odbiorcy, nałożonych na obrazy rzutowane z latarni magicznej. Ważną rolę odgrywa tu także strach widza przed widmami, które – choć obecne obiektywnie – przyjmują na siebie subiektywne lęki, stąd każdy inaczej odbiera fantasmagoryczne cienie. Literacki Czarnoksiężnik Oz również wykorzystywał strach swojego ludu, „ukazując się" w takiej postaci, jaka w danym bohaterze mogła wzbudzić grozę. W widowisku filmowego Oza przenikają się jednakże co najmniej dwa możliwe modele percepcji fantasmagorycznych obrazów: jeden w diegezie, drugi – na przecięciu świata „Oza" z przestrzenią kinowego odbioru[45]. Nieco inny jest mechanizm „bezpośredniego działania na percepcję"[46] Evanory, Theodory i mieszkańców Oz od tego, który staje się udziałem widza filmu Raimiego.

[45] Kładę tutaj nacisk na przestrzeń kina, ponieważ stoję na stanowisku, że w przypadku tego filmu, obfitującego w efekty specjalne, olśniewającego uniwersum stworzonym za pomocą CGI oraz możliwego do zobaczenia w wersji 3D, pełny odbiór i doświadczenie zawartych w nim odniesień do spektaklu fantasmagorii są możliwe jedynie w trakcie seansu kinowego.

[46] Zob. T. Gunning: *Illusions*…, s. 10.

Dlaczego Oskar, który przynależy do świata realnego i nie posiada nadprzyrodzonych zdolności (a chyba nawet nie wierzy w nie), odnosi zwycięstwo nad Złymi Czarownicami Krainy Oz? Z punktu widzenia logiki świata przedstawionego walka, której się podejmuje, jest niezwykle trudna, ponieważ siostry dysponują mocą magiczną, która w fantastycznej krainie potrafi dokonać trwałego przeobrażenia rzeczywistości. A jednak to Oz okazuje się „wielki i potężny". Myślę, że decydujące znaczenie dla wyniku rozgrywki między iluzjonistą a czarownicami ma niesamowity (*unheimlich*) wymiar efektu fantasmagorii. Spektakl przed pałacem w Szmaragdowym Mieście aktywuje w umysłach obu bohaterek lęk przed przypuszczeniem, że – być może – Oz jednak jest czarodziejem, o którym mówi przepowiednia. Następuje tu odwrócenie sytuacji opisywanej przez Gunninga. W Krainie Oz wiara w magię i czary jest odpowiednikiem racjonalnego światopoglądu, który ceniony jest w świecie rzeczywistym. W miarę rozwoju akcji Theodora i Evanora przestały jednak wierzyć w to, że przybyły z nieznanego im Kansas Oskar jest oczekiwanym czarnoksiężnikiem. Mężczyzna dał się poznać jako arogancki efekciarz, uwodziciel, łasy na władzę i bogactwo. Tymczasem „kolejne sztuczki", jakie prezentuje pewnym zwycięstwa czarownicom, budzą w nich podszytą strachem wątpliwość w ich przewagę. Triki Oskara okazują się potężniejsze niż fantastyczne czary Theodory i Evanory. Kobiety tracą grunt pod nogami, rozpada się ich wizja świata rządzonego magią. Tym samym Oskar wypełnia swoją misję uwolnienia Krainy spod władzy zła i czyni to zgodnie z zasadą *fantasy*, głoszącą, że bohater nie może posłużyć się siłami nadprzyrodzonymi, aby osiągnąć cel. Przecież „praksinofantasmagoria" Oskara to tylko kuglarskie złudzenie…!

Inaczej jednak postrzega spektakl w Szmaragdowym Mieście widz początku XXI wieku, zaznajomiony z nowymi technologiami iluzji, wirtualną rzeczywistością i immersyjnymi rozrywkami. Warto przypomnieć, że film dystrybuowany był również w wersji 3D, która umożliwiała pełne zanurzenie się w wykreowanym przez Raimiego świecie Oz. Omawiana sekwencja oglądana w trójwymiarze olśniewa, dopełnia też efektu fantasmagorii z epoki końca XVIII wieku, kiedy to coraz większą wagę zaczęto przykładać do

roli ciemności w spektaklu[47]. W aurze skandalu i w atmosferze onirycznej fantazji nowa jakość fantasmagorii zastąpiła dotychczas oświetloną scenę i audytorium. Te właściwości dyspozytywu projekcji ruchomych obrazów staną się później fundamentalne dla medium kina[48]. Spektakl w Szmaragdowym Mieście nie rozgrywa się w całkowitej ciemności, tylko w półmroku zmierzchu. Dopiero sala kinowa pozwala widzowi filmu Raimiego doświadczyć *quasi*-materialnego charakteru fantasmagorycznego obrazu, rzutowanego na kłęby dymu i odtworzonego w technologii trójwymiarowej. Właściwą publicznością największego triku Oza jest publiczność kinowa, dla której skonstruowany został misterny świat Krainy Oz. Widz wprowadzany jest w atmosferę spektakularnego złudzenia już od czołówki, która przywołuje barokowe tradycje teatru iluzjonistycznego. Nie zapominajmy o szklanej kuli oplecionej szponami, w którą wpisane zostało nazwisko Raimiego: filmowy Oz może być też figurą reżysera spektaklu, który przedstawia nam swoją najwspanialszą sztuczkę, umiejętnie stopniując napięcie i uwodząc nas konwencją filmu fantastycznego.

Warto także przypomnieć w tym miejscu, że najsłynniejszy w historii kina magik Georges Méliès również zauważał i wykorzystywał dwuznaczną rolę filmowej technologii. Reżyser, o którym Edgar Morin powiedział: „iluzjonista, który wkłada kinematograf do kapelusza, aby z niego wyciągnąć kino"[49], był świadomy, że za sprawą maszynerii teatralnej i iluzjonistycznej uda mu się stworzyć obrazy, które – przede wszystkim dzięki nieustannym metamorfozom – widzowie odbiorą jako magiczne lub senne widowisko[50].

Spotkanie z *Ozem Wielkim i Potężnym* jest w gruncie rzeczy powtórzeniem tego, co badacze fantasmagorii określali jako iluzję doskonałą: wiemy, że trójwymiarowe widma są tylko niematerialnymi obrazami, uobecnionymi w przestrzeni sali dzięki projektorowi. Znamy doskonale sposób działania maszynerii zbudowanej przez Oza, obserwujemy jego plany, projekty,

---

[47] Zob. ibidem, s. 2.

[48] Szerzej na temat specyfiki modelowego „doznania kinematograficznego", umiejscowionego w ciemnej sali, w kontekście dyskursu na temat przeżyć kinowego widza piszę w: J. Budzik: *Dotyk światła. O zmysłowym doznawaniu kina.* Katowice 2012, s. 23–60.

[49] E. Morin: *Kino…*, s. 81.

[50] Więcej miejsca poświęcę teorii Mélièsa w rozdziałach V i VI.

poszczególne etapy „produkowania" iluzji. Mamy świadomość tego, że za nami, w kabinie operatora znajdują się projektory, chociaż ich nie widzimy. Doskonale wiemy, że widma nie istnieją. A mimo to dajemy się wciągnąć w świat filmowego Kansas i Krainy Oz, na moment wątpimy w swoją pewność logiki rzeczywistości, a przede wszystkim – zmysłowo doświadczamy spektralnego, eterycznego fenomenu, jakim jest trójwymiarowy obraz w przestrzeni projekcyjnej. Twarz Oskara na słupie dymu nabiera kształtu, jest niemal dotykalna. Przywołam raz jeszcze słowa Edgara Morina: kiedy tylko pojawia się cień, każe nam on przypuszczać o istnieniu świata nadrealnego i fantastycznego. Sam Raimi przypomina nam, że w drugim stuleciu istnienia kina intuicja francuskiego badacza wciąż znajduje potwierdzenie w doznaniach, jakie budzi film nowej epoki, w którym nie istnieje nic niemożliwego do przedstawienia. Fantazja, przeobrażenie, metamorfoza – uważane przez Morina za podstawowe elementy widowiska kinematograficznego, świadczące o jego magicznym wymiarze[51] – są perfekcyjne dzięki nowym narzędziom technologicznym. Twórcy filmu nie ukrywają przed widzami mechanizmów produkcji najdoskonalszych trików i iluzji – każdy nowy film, w którym wykorzystano nowe zdobycze technologii spod znaku CGI, jest dokładnie opisany i skomentowany przez osoby odpowiedzialne za efekty specjalne. Ale w kinie maszyna pozostaje schowana, a obrazy otwierają się na wyobraźnię widza.

Najsilniej jest to odczuwane w przypadku filmów z gatunku *fantasy*, w których mieszają się różne typy cudowności – ten związany z pradawnym, religijnym widzeniem świata oraz ten przynależny do „magii technologicznej"[52], związanej z podejściem racjonalnym i stawianiem człowieka w centrum modelu wszechświata. W postaci Oskara-Oza Sam Raimi przedstawił filmowemu widzowi zwierciadło pytań i fantomów łączących się z wciąż urzekającą naturą widowiska kinematograficznego. Najwyraźniej potrzeba doświadczenia spektaklu, który nie tylko dostarcza satysfakcji z oglądania dobrego iluzorycznego rzemiosła, ale i uderza w nasze najgłębsze oraz najbardziej pierwotne pokłady strachu, budząc postawę

[51] Por. E. Morin: *Kino*…, s. 70–79.
[52] Zob. D. Grzybkowska-Lewicka: *Trzy typy*…, s. 128.

magiczną wobec medialnych obrazów, jest nadal aktualna. I jeśli fantastyka ma spełniać funkcję strategii poznawczej, jak chce tego Marek Oziewicz[53], to potrzeba nam właśnie takich czarodziejów, jak Oz Wielki i Potężny, którzy zainspirują nas do refleksji nad sposobem postrzegania i poznawania świata (obrazów), budząc na nowo potrzebę mythosu w naukowo uporządkowanej rzeczywistości. A któż przypomni nam o tym lepiej niż iluzjonista?

[53] Zob. M. Oziewicz: *Mythos, logos a korzenie literatury fantasy.* W: *Fantastyczność i cudowność…*, s. 33–44.

Rozdział IV

„Magicy nie istnieją"(?)
Iluzjonista Sylvaina Chometa

Estradowy iluzjonista jest tytułowym bohaterem filmu animowanego Sylvaina Chometa z 2010 roku. Siwy, szczupły mężczyzna odznacza się perfekcyjnymi manierami, jest nieco nieśmiały, dystyngowany, zawsze wyprostowany. Występuje w staromodnym bordowym fraku, w białej koszuli z muszką pod szyją. Nosi nieco przykrótkie spodnie. Jako rekwizyty ma z sobą: cylinder, białego królika, parasol, mały stolik. Specjalizuje się w prestidigitatorstwie opartym na manualnej zręczności i zdolności do manipulowania uwagą widza[1]. Zamienia obiekty w inne, wyjmuje jedną rzecz z drugiej, która wydaje się pusta, wywołuje zaskoczenie poprzez grę między pojawianiem się a znikaniem przedmiotów. W teatrach Paryża, Londynu, Edynburga, w których poszukuje pracy, przedstawia plakat swojego spektaklu. Widnieje na nim nazwisko Tatischeff, a rysy twarzy głównego bohatera zdradzają podobieństwo z fizjonomią Jacques'a Tatiego.

Film Chometa powstał na podstawie scenariusza, który wybitny francuski reżyser napisał między 1956 a 1959 rokiem[2]. Niezrealizowany przeleżał niemal pół wieku w archiwum, opatrzony adnotacją „film Tatiego numer 4", aż w 2003 roku Sophie Tatischeff, córka reżysera, postanowiła przekazać scenariusz znanemu już wtedy Chometowi. Animacja powstawała przez 7 lat w studiach reżysera w Szkocji, a *Iluzjonista* jest dziełem, w którym

---

[1] Zob. T. Gunning: *Jesteśmy tutaj i gdzie indziej. Magia sceniczna końca XIX wieku a pojawianie się (i znikanie) wirtualnego obrazu jako korzenie kina.* „Kultura Popularna" 2013, nr 3 (37), s. 8–9. Dostępne w Internecie: http://kulturapopularna-online.pl/abstracted.php?level=4&id_issue=872300 [data dostępu: 25.08.2014].

[2] Zob. http://www.metropolefilms.com/data/ftp/Illusionist%20The/DP_Illusionniste_Metro_Fr.pdf [data dostępu: 07.07.2014].

odnaleźć można zarówno melancholijny humor Tatiego, jak i rysunkowy realizm połączony z elementami karykatury, charakterystyczny dla filmów animowanych twórcy *Tria z Belleville*. Film jest niemal niemy, dzięki czemu nawiązuje do burleskowej estetyki komedii Tatiego. Tytułowa postać porusza się jak Jacques Tati w roli Pana Hulot. Co ciekawe, autor scenariusza pierwotnie sam chciał zagrać iluzjonistę. Kilku lekcji magii udzielił mu na przełomie lat 40. i 50. XX wieku André Delepierre, pracujący na planie *Dnia świątecznego* (1949) i *Wakacji Pana Hulot* (1953), po czym Tati zdecydował, że powierzy rolę prestidigitatorowi. Reżyser jednak nigdy nie przystąpił do zdjęć, a pomysł na *Iluzjonistę* doczekał się realizacji w formie animacji rysunkowej.

Akcja *Iluzjonisty* rozgrywa się – jak głosi napis na pierwszej planszy – w 1959 roku[3], a bohater znajduje się kolejno w Paryżu, Londynie, na szkockiej wyspie Ionie oraz w Edynburgu. Ze smutkiem orientuje się, że jego zawód powoli odchodzi w zapomnienie, nie wzbudza już zainteresowania i zachwytu. Na widowni pojawia się coraz mniej widzów – sceniczny magik nie może konkurować z gwiazdami rocka, które przyciągają tłumy[4]. Tatischeff podróżuje w poszukiwaniu kolejnego angażu, sporo czasu spędza w pociągach, mając za bagaż jedną walizkę i klatkę z białym królikiem. Na Ionie poznaje młodziutką Alice, która sprząta w gospodzie. Naiwna, zafascynowana sztuczkami dziewczyna wyrusza za iluzjonistą do Edynburga, widząc w starszym mężczyźnie ojca. Bohater pracuje w kolejnym teatrze, jednak szybko traci zatrudnienie. Chwilowo zgadza się występować w oknie wystawowym modnego domu handlowego, jednak szybko rezygnuje. W tym samym czasie Alice zmienia się w nowoczesną kobietę, podda-

[3] Wskazówką dla dokładnego określenia czasu akcji może być też plakat filmu *Mój wujaszek* Tatiego z 1958 r., który pojawia się na fasadzie mijanego przez bohaterów kina w Edynburgu.

[4] W materiałach promocyjnych i edukacyjnych oraz w recenzjach filmu podkreśla się historyczny wymiar *Iluzjonisty* jako opowieści o zmianach, jakie zachodzą w kulturze spektaklu związanej z music-hallami. Koniec lat 50. XX wieku jest czasem rockowej fali, która wyparła dawne widowiska ze sceny. Zob. m.in.: http://www.metropolefilms.com/data/ftp/Illusionist%20The/DP_Illusionniste_Metro_Fr.pdf [data dostępu: 07.07.2014]; S. Jean: *Fiche pédagogique. L'Illusionniste*. Dostępne w Internecie: http://www.pleinlabobine.com/wp-content/uploads/2014-Fiche-pedagogique-Illusionniste.pdf [data dostępu: 07.07.2014].

jąc się wpływom kultury konsumpcyjnej. Jest zapatrzona w witryny sklepów z ubraniami, chce wyglądać tak jak modnie wystylizowane manekiny. Ma nadzieję, że pieniądze zarobione przez Tatischeffa pozwolą jej na kolejne zakupy. Po metamorfozie z wiejskiej dziewczynki w wielkomiejską kobietę Alice poznaje młodego mężczyznę. Wtedy iluzjonista postanawia udać się w dalszą wędrówkę, pozostawiając dziewczynie list o treści: „Magicy nie istnieją". W jednej z końcowych sekwencji filmu widzimy go w podróży nocnym pociągiem. Spogląda na czarno-białe zdjęcie małej dziewczynki[5], po czym z uśmiechem patrzy przez okno.

Sylvain Chomet zdecydował się na przeniesienie historii Tatiego w świat animacji rysunkowej. Reżyser tak komentuje swoją artystyczną decyzję:

> [t]en świat music-halli, który znika i który uznano za stracony w momencie, kiedy pojawił się rock, przywołujemy za pomocą techniki, której zniknięcie przepowiadają niektórzy: ręcznego rysunku. Rzeczy jednak zmieniają się, nigdy nie znikają kompletnie[6].

Stosując żmudną metodę animacji pojedynczych, ręcznie przygotowanych rysunków, ekipa filmowa osiągnęła fantastyczny efekt. W uniwersum nowych domów towarowych wielkiej metropolii Chomet patrzy na odchodzący świat spektakli magicznych z nostalgią, choć nie cofa się też przed subtelnym karykaturowaniem postaci. Większość ujęć ukazana jest z punktu widzenia postaci, tak aby widzowie mogli poczuć się jak bohaterowie filmu. Ujęcia są statyczne, wirtualna „kamera" rzadko się porusza, obejmując szeroki kadr. Plany ogólne pozwalają dokładnie przyjrzeć się dekoracjom, wnętrzom, szczegółom rysunku, a sceny w plenerze osadzone są w kontekście miejskich i wiejskich krajobrazów, odtworzonych realistycznie. Widoki

---

[5] Jako ostatni kadr pojawia się dedykacja: „Dla Sophie Tatischeff", córki Jacques'a. W niektórych źródłach można jednak znaleźć informacje o tym, że Jacques Tati miał także nieślubną córkę i że to o niej opowiada scenariusz filmu. Zob. http://www.timeout.com/london/film/sylvain-chomet-the-trials-of-making-the-illusionist-1 [data dostępu: 07.07.2014].

[6] S. Bazou: *L'Illusionniste de Tati/Chomet. La fin des illusions.* Dostępne w Internecie: http://www.artefake.com/L-ILLUSIONNISTE-DE-TATI-CHOMET.html [data dostępu: 07.07.2014]. Jeśli nie zaznaczono inaczej, wszystkie cytaty z tekstów obcojęzycznych w moim tłumaczeniu.

utrzymane są w typowej palecie barw Chometa: sporo brązów i niebieskości, z wyrazistymi akcentami bordo i zieleni.

W tak zarysowanym świecie rozgrywa się historia o zapomnianej magii, o przedmiotach walczących z obrazami wirtualnymi, o metaforycznie rozumianej fantasmagorii jako spektaklu towarów wystawionych na pokaz. Dwoje bohaterów, którzy przez moment podróżują i żyją wspólnie, różni niemal wszystko: wiek, pochodzenie, doświadczenie życiowe, przynależność kulturowa, zamiłowania i fascynacje. Tatischeff należy do świata magii scenicznej, nie wykorzystuje w swoich trikach urządzeń optycznych, lecz manipuluje przedmiotami i steruje uwagą widzów. Zwraca się do publiczności, dla której sztuka iluzjonistyczna to przede wszystkim kuglarstwo[7], umiejętność oszukania wzroku, jednak bez produkcji fantomowych obrazów. Alice na początku jest zachwycona sztuczkami iluzjonisty, być może nawet naiwnie wierzy w ich prawdziwość. Kiedy jednak przenosi się do wielkiego miasta, jest oczarowana spektaklem towarów: ubrań, butów, biżuterii. Z pasją wpatruje się w sklepowe okna wystawowe, w których jej odbicie w szybie nakłada się na szykownie ubrane manekiny. Tatischeff reprezentuje tę gałąź iluzji, która w erze magii ruchomych obrazów została zepchnięta na boczny tor, by użyć metaforyki Siegfrieda Zielinskiego i Brunona Schulza. Alice natomiast pozwala się uwodzić magii obrazów-towarów, wywodzącej się – podobnie zresztą jak kino – z widmowych pokazów fantasmagorii.

Widowisko Chometa rozpoczyna się krótkim czarno-białym prologiem, który skonstruowano na zasadzie „filmu w filmie". Na ekranie pojawia się scena teatralna z zasuniętą kurtyną, a zza kadru słyszymy głos: „Jako kontynuację naszego wieczoru z magią Royal Louxor[8] ma zaszczyt przedstawić państwu film *Iluzjonista*"[9]. Niestety, kurtyna się zacina, niewidoczny prowadzący zaprasza więc na scenę prestidigitatora, aby na moment zabawił publiczność sztuczkami. Wtedy pojawia się tytułowy bohater z nieod-

[7] Zob. T. Gunning: *Jesteśmy tutaj…*

[8] Nie udało mi się ustalić, czy w Paryżu istniał music-hall o nazwie Royal Louxor. Znalazłam natomiast informację o kinie z 1921 r., ponownie otwartym w 2013 r., o nazwie Louxor: http://www.bbc.com/travel/blog/20130412-an-egyptian-wonder-reopens-in-paris-north [data dostępu: 08.07.2014].

[9] Wszystkie cytaty z oryginalnej ścieżki dźwiękowej filmu w moim tłumaczeniu.

łącznymi akcesoriami: małym stoliczkiem i cylindrem. Daje krótki pokaz sztuczek wyjmowania z kapelusza różnych przedmiotów. Scena kończy się humorystycznym akcentem: kiedy iluzjonista trzyma za uszy królika, pozostawiony na podłodze kapelusz samodzielnie ucieka ze sceny… Prolog ten można potraktować jako mrugnięcie okiem do widza, grę reżysera, który przypomina nam, że jesteśmy w kinie, i wykorzystuje to nastawienie, aby na moment rozbić iluzję kompletnego, zamkniętego świata. Jako widzowie czekamy na seans *Iluzjonisty* i w pierwszej minucie animacji mamy do czynienia z sytuacją „filmu w filmie": widzowie w filmowym świecie również czekają na seans. Tymczasem problemy techniczne odwlekają początek pokazu. Myślę jednak, że wprowadzenie głównego bohatera na ekran w sytuacji, w której ma on chwilowo zająć uwagę publiczności, jest bardzo znaczące: to sugestia, że Tatischeff przynależy do sfery rozrywki nieco innej niż kino. Chociaż na przełomie XIX i XX wieku pokazy filmowe i magiczne mieszały się z sobą[10], bohater filmu Chometa nie wkracza na teren sztuki iluzjonistycznej operującej projekcją obrazów.

Opisany prolog poprzedza czołówkę, którą otwiera widok wzgórza Montmartre i bazyliki Sacré-Cœur. Plansze z nazwiskami poszczególnych osób z ekipy realizacyjnej przeplatane są rysunkami fasad i neonów paryskich music-halli[11]. Neony są zapalone, pulsują, najwyraźniej Miasto Świateł oglądamy wieczorem, kiedy to rozpoczynają się widowiska i spektakle. Zaprezentowane w ten sposób miejsce akcji to metropolia nowoczesnego doznania szoku i sensacji[12], w której elektryczne, a później neonowe oświetlenie jest jednym z fundamentalnych elementów pejzażu nasyconego technologiczną estetyką maszyn do produkcji światła i obrazów. „Neonizacja" miasta jest jedną z postaci rozświetlania przestrzeni publicznej, działania, które umożliwiło powstanie zwyczaju wieczornego wychodzenia z domu do

[10] Zob. D. North: *Magic and Illusion in Early Cinema*. "Studies in French Cinema" 2001, no. 1–2, s. 72. Dostępne w Internecie: http://www.academia.edu/1939546/Magic_and_illusion_in_early_cinema [data dostępu: 01.07.2014].

[11] Pojawiają się nazwy rzeczywistych paryskich music-halli: Music Hall de Paris, Mogador, Bobino, Caveau de la Huchette, Olympia, Lido.

[12] Por. B. Singer: *„Sensacyjność" a świat wielkomiejskiej nowoczesności.* Przeł. Ł. Biskupski, W. Marzec, J. Słodkowski, A. Zysiak. W: *Rekonfiguracje modernizmu. Nowoczesność i kultura popularna.* Red. T. Majewski. Warszawa 2009, s. 143–186.

przybytków kultury i rozrywki. Pejzaż miejski – jak Walter Benjamin nazwał kulturowy obszar praktyki *flânerie*[13] – obfituje w przeróżne latarnie, a część z nich nie tylko daje światło, ale i dzięki projekcji uobecnia w przestrzeni obrazy[14]. Rozbłyskujący licznymi światłami pejzaż nowoczesnego miasta jest także – wraz z promującymi technologiczne wynalazki wystawami światowymi i jarmarkami – ważnym historycznym kontekstem dla odtworzenia postawy odbiorczej, jaką prezentowali widzowie wczesnego kina. Tom Gunning podkreśla, że „estetyka zdziwienia", która cechowała krótkie filmy-obrazy spod znaku kinematografu atrakcji, wypływała z doświadczeń miejskiego i jarmarcznego spektaklu, posiłkującego się „magią" mechaniki[15].

W ostatniej sekwencji filmu widzimy ujęcia poszczególnych miejsc w Edynburgu, ważnych dla bohaterów: sklep z używanymi rekwizytami i zabawkami, Royal Music Hall, dom towarowy, witryna z telewizorami i sprzętem elektrycznym. Wszystkie światła powoli gasną, szyby stają się ciemne, nikną pulsujące neony nad fasadą teatru. Staje się to już po wyjeździe Tatischeffa z miasta, podczas nocnej podróży pociągiem. Narracyjna klamra metaforyzuje opowiedzianą historię, akcja obejmująca kilka miesięcy w finale zdaje się zaledwie jedną nocą wielkomiejskiego spektaklu. Iluzjonista opuszcza ten świat, wypuszczając wcześniej białego królika na wolność. Robi to na najwyższym wzgórzu Edynburga, gdzie panuje natura, a nie przemysł i konsumpcja. Nie wiadomo, dokąd prestidigitator się kieruje – czy znów do metropolii, czy może na kolejne odludzie, takie jak Iona? Tatischeff zostawia za sobą ulice obramowane oknami wystaw sklepowych, intensywne elektryczne oświetlenie, neony, koncerty rockowe, krzyk tłumów, euforię muzyki i kupowania: „sensacyjny" wymiar nowoczesności. Czy kwestionuje on także nowoczesność jako taką, skoro jego fach należy do niej? Czy też może sprzeciwia się jednej z jej form, którą komentował

---

[13] Zob. H. Paetzold: *Polityka przechadzki*. Przeł. E. Mikina. W: *„Drobne rysy w ciągłej katastrofie…": obecność Waltera Benjamina w kulturze współczesnej.* Red. A. Zeidler-Janiszewska. Warszawa 1993, s. 117–129.

[14] Zaprezentowałam tu skrót szczegółowych rozważań dotyczących miejskiego oświetlenia, neonów i medialnej architektury, obecnych w książce J. Budzik: *Dotyk światła. O zmysłowym doznawaniu kina.* Katowice 2012, s. 113–133.

[15] Zob. T. Gunning: *An Aesthetic of Astonishment: Early Film and the (In)Credulous Spectactor.* In: *Viewing Positions.* Ed. L. Williams. New Brunswick 1995, s. 114–117.

Walter Benjamin, naznaczonej wyniesieniem towarów i konsumpcji do rangi nowoczesnej fantasmagorii[16]?

Co ważne, kilkakrotnie widzimy iluzjonistę podróżującego pociągiem, a to doświadczenie jest według Wolfganga Schivelbuscha jednym z czynników przekształcających nowoczesną percepcję w model „panoramiczny"[17]. Obserwator, który znajduje się w maszynie przenoszącej go szybko w przestrzeni, ogląda za oknem obrazy poruszające się dużo szybciej niż wcześniej odbywało się to podczas podróżowania dyliżansem. Poszczególne widoki zlewają się z sobą, a doznania pasażera zależą od jego zdolności percepcyjnych. Określenie nowego modelu nowoczesnego postrzegania Schivelbusch wywodzi z panoramy – cyrkularnego obrazu w naturalnej skali, namalowanego z użyciem technik *trompe l'œil*. Odpowiednia manipulacja światłem z zewnątrz pozwalała osiągnąć efekt iluzji – realności przedstawionego krajobrazu. Panorama jednak „nie *mobilizowała* ciała fizycznie, lecz zapewniła mu wirtualną, czasową i przestrzenną mobilność, przywożąc wieś mieszkańcowi miasta oraz przenosząc przeszłość w teraźniejszość"[18]. Podobnie jak we wcześniejszych spektaklach widmowych obrazów – latarni magicznej, fantasmagorii, teatru optycznego – widz był nieruchomy, a jego spojrzenie podróżowało jedynie wirtualnie. Zmienia się to w erze kolei – obserwator fizycznie się porusza, znajdując się zarówno w maszynie, jak i w przestrzeni obrazów.

[16] Por. W. Benjamin: *Paryż, stolica XIX wieku (1935).* W: Idem: *Pasaże.* Red. R. Tiedemann. Przeł. I. Kania. Kraków 2005, s. 37–39. Benjamin upatruje początków „fantasmagoryzacji" towarów w wystawach światowych, pisząc m.in. o wystawie z 1867 r., oraz w przejawach „kultu towaru, traktując fetyszyzm jako »nerw witalny« owej metamofozy, która temu, co ludzkie, narzuca charakterystykę świata nieorganicznego i animizuje materię nieożywioną" (T. Majewski: *Fantasmagoria i episteme nowoczesności.* W: Idem: *Dialektyczne feerie. Szkoła frankfurcka i kultura popularna.* Łódź 2011, s. 83).

[17] Zob. W. Schivelbusch: *The Railway Journey: The Industrialization of Time and Space in the 19th Century.* Berkeley 1986, s. 31–32, 63–64. Schivelbusch rozwija koncept percepcji „panoramicznej", zaznaczając, że sam termin jest używany przez historyka kultury Dolfa Sternbergera, który badał m.in. percepcję obrazów w popularnej rozrywce, jaką była panorama (zob. ibidem, s. 30). Zob. też http://isites.harvard.edu/fs/docs/icb.topic837305.files/OReilly_Schivelbusch.htm [data dostępu: 08.03.2015]. To wrażenie wykorzystano później w pokazach filmów kręconych z pociągów i wyświetlanych w stacjonarnych wagonach kolejowych, tzw. Hale's Tours.

[18] A. Friedberg: *Mobilne i wirtualne spojrzenie w nowoczesności: „flâneur/flâneuse"*. Przeł. M. Murawska, M. Pabiś, T. Sukiennik, N. Żurowska. W: *Rekonfiguracje…*, s. 72–73.

Przyzwyczajenie do ulotności przemykających za oknami obrazów warunkowało później odbiorcze przygotowanie do projekcji filmów[19]. Iluzjonista Chometa nawykł do podróży koleją: z zainteresowaniem wygląda od czasu do czasu za okno, jednak uciekające pejzaże nie przykuwają na dłużej jego uwagi. Pali papierosy, czyta – a czytanie według Schivelbuscha stało się jedną z metod oswojenia jazdy pociągiem[20]. Tatischeff zresztą często zmienia środki lokomocji: widzimy go na promie, w samochodzie, na łódce. Koniec lat 50. XX wieku to przecież już epoka niemal nieograniczonej mobilności przestrzennej, a geograficzna mobilność jest codziennością wędrownego iluzjonisty. Jego percepcja jest świetnie przystosowana do życia w świecie przyspieszenia. A jednak w swoich sztuczkach uparcie trzyma się modelu prestidigitatorstwa, nie włączając w występy żadnych technicznych aparatów złudzenia.

Tatischeff, gdziekolwiek się pojawi, prezentuje bardzo podobny pokaz: kilka kuglarskich trików z użyciem kapelusza, laski, piłeczek, serwetek itp. Towarzyszy mu niesympatyczny biały królik, który wyraźnie nie chce współpracować z iluzjonistą i gryzie każdego, kto go dotyka. Występ Tatischeffa, ukazany zaraz po czołówce filmu, już w kolorze, wpisany jest w konwencję music-hallowych spektakli, w których skompilowane są różne atrakcje: występ szansonistki, koncert zespołu, performans teatralny[21]. Iluzjonista jest człowiekiem skromnym, zdyscyplinowanym, nie szuka sławy, z pogodą przyjmuje tragikomiczne sytuacje, których staje się bohaterem za sprawą niesfornego królika. Jednak już pierwszy zaprezentowany w filmie pokaz dowodzi, że era występów prestidigitatorskich w music-hallach dobiega końca. Widownia jest jeszcze dość liczna, choć zwraca uwagę raczej podeszły wiek większości widzów, być może rówieśników prestidigitatora. Z entuzjazmem przyjmują oni kolejne sztuczki, które iluzjonista opanował do perfekcji. Najprawdopodobniej program jest świetnie znany, ale jego

---

[19] Por. ibidem.

[20] Zob. J. Caletrío: *Essential Readings* [recenzja książki Schivelbuscha]. Dostępne w Internecie: http://en.forumviesmobiles.org/publication/2013/11/12/book-review-1815 [data dostępu: 08.07.2014].

[21] Zob. J. Cheyronnaud: *D'un certain music-hall du passée*. Dostępne w Internecie: http://www.lehall.com/galerie/musichall/?p=28 [data dostępu: 08.07.2014].

dobre wykonanie gwarantuje przyjemność, jaką odbiorcy czerpią z atrakcji. Jednak nie wszystko wychodzi Tatischeffowi idealnie, a królik, który ucieka tuż po występie, opóźnia wejście kolejnego wykonawcy. Po pokazie iluzjonisty ma się odbyć koncert szansonistki – groteskowej postaci, która przywołuje na myśl gwiazdy kabaretów fin-de-siècle'u: karykaturalnie wychudzona, w syreniej sukience, przygarbiona, z monstrualnie długą lufką z papierosem w czerwonych ustach. Kończy się pewna epoka.

Tatischeff traci angaż i przenosi się do Londynu: teraz to on ma wystąpić po koncercie muzycznym. W brawurowo rozegranej, komicznej sytuacji iluzjonista kilkakrotnie szykuje się do wejścia na scenę. Billy Boy z zespołem jednak ciągle bisuje, a histeryczne reakcje młodej, w większości dziewczęcej publiczności stanowią kontrast ze stonowanymi brawami starszej widowni paryskiej. Kiedy magikowi wreszcie udaje się wyjść na scenę, ze zdumienia przeciera oczy: na widowni pozostała tylko staruszka z wnuczkiem. Chłopiec jest już przyzwyczajony do innych widowisk, widzi – lub wie – że iluzjonista chowa przedmioty w rękawie, magiczny efekt na niego nie działa. Dopiero na wyspie Iona, z dala od wielkiego miasta, magik na moment znów staje się popularny. Paradoksalnie, to właśnie tam artysta spotyka się po raz pierwszy z nowym ujęciem spektaklu magii, kojarzonym z wynalazkami, a zwłaszcza z technologiami światła.

Pierwszy występ Tatischeffa w gospodzie zbiega się z uruchomieniem pierwszej we wsi żarówki. Wynalazki związane z elektrycznością budziły największe zainteresowanie na wystawach światowych końca XIX i początku XX wieku, prezentowane były publiczności w różnych formach spektakli jako przełomowe zjawiska nowej epoki[22]. Na Ionie występ iluzjonisty zostaje dodany do wieczornego programu atrakcji jako element, który ma uzmysłowić mieszkańcom wielką zmianę, jaką niesie za sobą podłączenie sieci elektrycznej. Sztuczki z użyciem żarówek wzbudzają wśród publiczności zaciekawienie, uruchamiają mechanizmy odbiorcze typowe dla estetyki zdziwienia, aktywizują myślenie magiczne. Warto przypomnieć, że parama-

[22] Zob. T. Gunning: *The World as Object Lesson: Cinema Audiences, Visual Culture, and the St. Louis World's Fair, 1904.* "Film History" 1994, Vol. 6, no. 4: *Audiences and Fans*, s. 428–429. Dostępne w Internecie: http://kmanthorne.commons.gc.cuny.edu/files/2011/01/gunningStLouis1904.pdf [data dostępu: 02.07.2014].

giczne eksperymenty z wykorzystaniem właściwości prądu elektrycznego nie są wcale wytworem epoki nowoczesnej. Zielinski opisuje trwające od połowy XVIII wieku zainteresowanie zjawiskami elektryczności, które „jeszcze dla della Porty […] należały do niewyjaśnionych tajemnic"[23]. Efekty badań naukowych nad prądem wpłynęły również na kulturę widowisk: popularną sztuczką było wykorzystywanie ludzi w charakterze przewodników elektrycznych, a w efekcie publiczność mogła obserwować na przykład iskry sypiące się z dłoni.

Nie tylko spektakle stały się przestrzenią doświadczeń na ludzkim ciele. Zielinski opisuje też historię pochodzącego ze Śląska Johanna Wilhelma Rittera. Ten nadzwyczaj uzdolniony dziewiętnastowieczny fizyk i chemik swoje własne ciało traktował jako materiał do badań, włączając je „w obwód prądu swych maszyn wytwarzających tarcie, butelek lejdejskich lub stosów Volty, aby obserwować i notować rozmaite efekty różnych uderzeń prądu (*Stromstösse*)"[24]. Eksperymenty Rittera były także działaniem filozoficznym, naukowiec chciał bowiem udowodnić, że elektryczność jest najważniejszym, „centralnym fenomenem" świata, „który wszystko przenika i utrzymuje w ruchu"[25], łącząc tym samym fizykę z poszukiwaniami filozofii przyrody opartej na magicznej postawie wobec rzeczywistości.

Sztuczki Tatischeffa na Ionie, w których iluzjonista również staje się przewodnikiem prądu, pełnią – tak jak wystawy światowe – funkcję instruktażową, zaznajamiają widzów z działaniem nowej technologii, która odtąd będzie obecna na wyspie oraz prawdopodobnie w szybkim tempie wprowadzi wiele zmian. Znakiem tego jest kolejna atrakcja wieczoru: szafa grająca rockowe melodie, które w Londynie uniemożliwiły iluzjoniście sceniczny występ według planu. Technika – tu: elektryczność – bardzo szybko przybliża odciętą wcześniej od świata społeczność do aktualnej kultury rozrywkowej.

Kiedy jednak Tatischeff przybywa na Ionę, spotyka publiczność, która nie zna jeszcze metropolitalnych rozrywek, jest nieprzyzwyczajona do

[23] S. Zielinski: *Archeologia mediów. O głębokim czasie technicznie zapośredniczonego słuchania i widzenia.* Przeł. K. Krzemieniowa. Warszawa 2010, s. 215.

[24] Ibidem, s. 228.

[25] Ibidem, s. 233.

Benjaminowskiego szoku percepcji w stanie rozproszenia. Popisy iluzjonisty budzą zainteresowanie, a najwierniejszą ich odbiorczynią staje się dziewczyna sprzątająca i obsługująca gości w karczmie, Alice. Jest ona jeszcze naiwna, niewinna, cechuje ją przednowoczesne myślenie magiczne. Zachowuje się tak, jak gdyby bezkrytycznie wierzyła w magiczne zdolności Tatischeffa. Starszy człowiek, wiedziony odruchem współczucia, ofiarowuje jej buty – i sam akt darowania odgrywa na podobieństwo prestidigitatorskiego triku. Czyni to zapewne z przyzwyczajenia, ale być może też myśli, że dziewczyna – tak jak publiczność, do której nawykł – jest świadoma iluzjonistycznej konwencji, w której coś z niczego powstaje tylko na niby. Ona jednak sprawia wrażenie, jakby nie miała świadomości, że triki są tylko optyczną manipulacją. Tę naiwną postawę zachowa długo: już w Edynburgu sugeruje na przykład, by Tatischeff wyczarował dla niej pieniądze na zakupy.

W swej dziecięcej naiwności Alice przypomina bohaterkę powieści Lewisa Carrolla goniącą za Białym Królikiem do Krainy Czarów. Alicja Carrolla przyjmuje do wiadomości istnienie najdziwniejszych miejsc i stworzeń, choć chwilami zastanawia się, czy aby na pewno nie śni. Na początku powieści czytelnik odbiera ją jako nieco zarozumiałą, choć dobrze wychowaną dziewczynkę, która wierzy, że jej znajomość rzeczywistości może być przydatna w świecie czarów:

> [j]est też po dziecięcemu ufna, że świat, w którym się znalazła, oparty jest na pewnych prawach, przypominających prawa obowiązujące w jej świecie. […] Alicja usiłuje przenieść na grunt absurdalnej rzeczywistości, w której jakimś cudem się znalazła, proste, podstawowe reguły obowiązujące w pokoju dziecinnym i w bawialni. Ona sama staje się niekiedy absurdalna[26].

Podobna sytuacja spotyka młodą Szkotkę, która nagle przyjeżdża do Edynburga, będącego dla niej cudownym miejscem, pełnym światła i kolorów. Za cudowny uzna ona także świat przedmiotów na sprzedaż, które pomogą jej zbudować własny obraz – swoją tożsamość konsumentki, zde-

[26] J. Hartwig-Sosnowska: *Wyobraźnia bez granic.* Warszawa 1987, s. 33.

finiowaną przez strój, biżuterię, fryzurę[27]. Za magiczne – „przeistoczenie poprzez zakupy"[28]. Kiedy Alice mija witrynę, w której stoi kobiecy manekin ubrany dokładnie tak jak ona, z aprobatą przegląda się w szybie. Jej odbicie jest takie samo, jak obraz za szybą. Po chwili do witryny podchodzi biednie ubrana dziewczyna z prowincji, taka, jaką niegdyś była Alice. Ona również przegląda się w wystawowym oknie, zapewne pragnąc, aby manekin był jej odzwierciedleniem. Szyba wystawowa staje się dla Alice i jej podobnych dziewcząt lustrem fantasmagorii, w którym widzą one równocześnie to, jakie chciałyby być (marzenie), oraz to, jakie są (lęk).

Opisane sceny ilustrują metaforyczne rozumienie fantasmagorii, o którym w kontekście Marksowskiego fetyszyzmu towarowego pisze Benjamin[29]. W eseju *Paryż, stolica XIX wieku* z 1939 roku[30], stanowiącym wstęp do *Pasaży*, filozof wykłada, że w konsekwencji „reifikującego prezentowania kultury formy nowego życia i nowe twory, oparte na ekonomii i technice, które zawdzięczamy ubiegłemu [czyli XIX – J.H.B.] stuleciu, wchodzą w sferę fantasmagorii"[31]. Co więcej, metamorfoza owych obiektów dokonuje się zarówno w sferze teorii, jak i zmysłowego, bezpośredniego ich doświadczenia. Benjamin badał procesy, w których nieświadome marzenia zbiorowości uobecniały się w doświadczaniu sfery rozrywki i wymiany handlowej. Towary-przedmioty, obramowane witrynami domów towarowych[32], a wcześniej demonstrowane jako obiekty na wystawach światowych i przemysłowych, postrzegane są przez odbiorców na podobieństwo fantasmagorycznych widm: „[r]zeczy, które stają się towarami, nabierają charakteru związanego

[27] Por. M. Murawska: *Wyzwolenie kobiecości. Tożsamość konsumentki w odniesieniu do Anne Friedberg i Emila Zoli.* W: *Rekonfiguracje…*, s. 123–125.

[28] Zob. A. Friedberg: *„…więc jestem". Kupujący-widz i przeistoczenie poprzez zakupy*. Przeł. B. Brzozowska. W: *Miasto w sztuce – sztuka miasta*. Red. E. Rewers. Kraków 2010, s. 585–595.

[29] Por. A. Pilecka: *Miasto przetworzone – paryska fantasmagoria Waltera Benjamina.* „Estetyka i Krytyka" 2012, nr 24 (1), s. 144–145. Dostępne w Internecie: http://estetykaikrytyka.pl/art/24/eik_24_10.pdf [data dostępu: 09.07.2014].

[30] Zob. T. Majewski: *Fantasmagoria…*, s. 15. Majewski przedstawia bardzo wnikliwe studium sporu o obraz dialektyczny, jaki rozegrał się między Benjaminem a Theodorem Adornem. Zob. ibidem, s. 15–19.

[31] W. Benjamin: *Paryż, stolica XIX wieku. Exposé (1939)*. W: Idem: *Pasaże…*, s. 46.

[32] Na temat roli ramy w kulturze wizualnej zob. A. Friedberg: *Wirtualne okno. Od Albertiego do Microsoftu.* Przeł. A. Rejniak-Majewska, M. Pabiś-Orzeszyna. Warszawa 2012, s. 111–179.

z symboliką pragnień; głoszą obietnicę radości i intonują hymn zaspokojenia"[33]. Wzbudzają marzenia, lęki, odsyłają – niczym lustro fantasmagorii – patrzącemu jego własne spojrzenie. Obraz, w który rzecz-towar przemienia się w oknie domu handlowego, odzwierciedla natomiast zbiorowe fantazje, tu dotyczące tożsamości zbudowanej na wyglądzie zewnętrznym, nieprzypadkowo zwanym też *image*.

„Fantasmagoryzacji" towarów, jakiej doświadcza Alice – i inni ludzie wpatrujący się w sklepowe witryny – dowodzi też reklamowa strategia, opracowana przez przedsiębiorcę, który zatrudnia Tatischeffa. Iluzjonista pracuje jako pomoc przy malowaniu plakatów. W przerwach ćwiczy swoje sztuczki magiczne, nieświadomy tego, że jest obserwowany. W położonym na piętrze, przeszklonym biurze szef firmy obmyśla promocję wyprzedaży w domu towarowym Jenners. Na tablicy widnieje rysunek fasady, której środkowe okno jest puste – oznaczone w szkicu znakiem zapytania. Szef wpada na genialny (według niego) pomysł: zatrudni Tatischeffa, by występami iluzjonistycznymi w witrynie zachęcał przechodniów do wejścia do sklepu i zakupów. Pomysł ten nawiązuje do autentycznej strategii marketingowej, opracowanej dla domów towarowych przez Lymana Franka Bauma. W 1900 roku pisarz opublikował esej na temat sztuki dekorowania wystaw, w którym zaproponował, aby jedną z metod przyciągania uwagi potencjalnych klientów stał się inscenizowany w witrynie popularny iluzjonistyczny trik „znikająca dama". Ustawiona na piedestale kobieta miała pojawiać się i znikać w rytmie wyznaczonym kolejnymi odsłonięciami i zasłonięciami draperii, a w każdym uobecnieniu się modelka prezentowałaby na sobie inne ubrania i akcesoria[34].

---

[33] T. Majewski: *Fantasmagoria…*, s. 85.

[34] Zob. A. Friebderg: *Les Flâneurs du Mal(l): Cinema and the Postmodern Condition*. "PMLA" 1991, Vol. 106, no. 3, s. 422. Dostępne w Internecie: http://www.jstor.org/discover/10.2307/462776?uid=3738840&uid=2&uid=4&sid=21104089624241 [data dostępu: 26.08.2014]. Autorka wskazuje, że „koncepcja Bauma wydaje się zawierać jasną analogię do kinowego ekranu" (ibidem). Warto nadmienić, iż z drobiazgowej analizy triku „znikająca dama" J. Paech wywiódł strukturę kinowego dyspozytywu. Zob. Idem: *Znikająca dama. O strukturze dyspozytywowej pojawiania się za pomocą aparatu*. W: *Od projektora do komputera. Współczesna niemiecka myśl filmowa. Antologia.* Red. A. Gwóźdź. Katowice 1999.

W filmie Chometa trik ze znikającą damą zostaje zastąpiony sztuczkami iluzjonisty, w którego dłoniach pojawiają się i znikają kolejne towary. Prestidigitatorskie zdolności Tatischeffa wydają się tu idealnie pasować: „wyczarowuje" on przed zgromadzoną na chodniku publicznością damskie fatałaszki, kosmetyki, w „cudowny" sposób przez moment ma w dłoniach rzeczy, które klienci chcieliby kupić. On nie musi ich kupować, wystarczy, że wykona kilka gestów dłonią – tak widzą spektakl przechodnie oklaskujący iluzjonistę jak niegdyś widownia music-hallu. O ile jednak teatralna publiczność przychodziła na występ dla samej przyjemności płynącej z oglądania iluzjonistycznego spektaklu, o tyle konsumenci, którzy wyewoluowali z wczesnonowoczesnej postaci flâneura, patrzą na sztuczki Tatischeffa jako na spełnienie ich marzenia o posiadaniu przedmiotów. Przedmiotów, które za szybą wystawową przemieniają się w widmowe obrazy, jednocześnie materialne, rzeczywiste, ale przecież niedostępne, oddzielone taflą szkła. Przemianę rzeczy w obrazy i nadchodzącą dominację ekranu sugeruje też druga witryna, wypełniona odbiornikami telewizyjnymi. W tym samym domu towarowym klienci mogą kupić zarówno przedmioty, jak i obrazy, zaciera się granica między jednymi a drugimi.

Anne Friedberg, przywołując pomysł Bauma, podkreśla kinowy charakter proponowanego doświadczenia spektaklu:

> [o]kno [wystawowe – J.H.B.] stanowi ramę dla obrazu, umiejscawiając go za szybą i czyniąc go niedostępnym, wzbudza pragnienie. Kinowe widzenie (*cinematic spectation*), dalsze instrumentalizowanie tego konsumenckiego spojrzenia, poskutkowało paradoksalnym wpływem na nowo odkrytą społeczną mobilność *flâneuse*. W połowie XIX wieku sklepowe okno już dawno zastąpiło lustro jako płaszczyzna konstrukcji tożsamości, na podobieństwo pochodu wyglądów, a później – stopniowo – zostało zastąpione kinowym ekranem[35].

Iluzjonista obrazuje opisany przez Friedberg proces przesunięty w czasie o pół wieku: postępujące rozpowszechnienie spojrzenia, jakim konsument patrzy na przedmioty-towary wyniesione do rangi współczesnej fantasma-

[35] A. Friedberg: *Les Flâneurs…*, s. 422.

gorii. A stąd już tylko krok do kina, które – rozwijając się w świecie od połowy XIX wieku opanowanym przez domy towarowe – wykształciło obowiązujący model percepcji również na podstawie przeobrażonego spojrzenia flâneura, a później *flâneuse*, kobiety, która – za sprawą zakupów – mogła swobodnie poruszać się w przestrzeni publicznej. To do niej przede wszystkim skierowane były uwodzące reklamy domów handlowych, to w niej reklamy z witryn sklepowych miały wzbudzać pragnienia: „w kontekście rozrastającej się kultury konsumpcyjnej, ruchome kontemplujące spojrzenie flâneuse – jako kupującej – stworzyło nowy wachlarz możliwości i zachowań kobiet w przestrzeni publicznej"[36]. Spojrzeniu prowadzącemu od fascynacji widmem towaru do jego kupna – i do wejścia w posiadanie zreifikowanego obrazu – podporządkowane zostały różnorodne praktyki wizualnego uatrakcyjniania przestrzeni miasta. Tę nową tożsamość odnajduje w sobie filmowa Alice. Z zazdrością patrzy na modnie ubrane kobiety, odzwierciedlające szyk lansowany przez sklepowe manekiny. Być może, patrząc na nie, dziewczyna doświadcza tego, co Albert Camus określił jako iluzoryczne przekonanie, że w biografii innych ludzi obecne są jedność i spójność, realizujące posiadanie świata w pełni na własność. Bauman trafnie nazwał owo doznanie, opisane w *Człowieku zbuntowanym*, „optycznym złudzeniem"[37], podobnym do fantasmagorii, która czyni widzialnym to, co istnieć w rzeczywistości nie może.

Dzięki pieniądzom ofiarowanym jej przez Tatischeffa Alice upodabnia się do manekinów, którymi się zachwyca. Z jednej strony sama staje się towarem-obrazem, na który z zazdrością, pożądaniem, fascynacją mogą patrzeć inni. Z drugiej strony – dowodzi „władzy, jaka tkwi w kobiecym wzroku skierowanym w stronę okna wystawowego"[38]: jeśli tylko ma pieniądze, może zdobyć rzeczy, które oferuje jej witryna[39]. Alice jest w ciągłym ruchu, na ekranie wielokrotnie widzimy, jak spaceruje ulicami Edynburga, natu-

[36] Eadem: *„…więc jestem"*…, s. 587.

[37] Z. Bauman: *Płynna nowoczesność*. Przeł. T. Kunz. Kraków 2006, s. 127.

[38] A. Friedberg: *Mobilne i wirtualne*…, s. 94.

[39] Według Bauma, witryna domu handlowego pełni aktywną rolę we wzbudzaniu u konsumentki pragnienia, by kupować: „zasługa leży po stronie okna wystawowego" (L.F. Baum: *The Art of Decorating of Dry Good Windows and Interiors*. "The Shop Window" 1990, s. 146. Cyt. za: A. Friedberg: *„…więc jestem"*…, s. 585).

ralnie przejmując miejski obyczaj wywiedziony z *flânerie*: włóczenia się bez celu, dla samej przyjemności obserwowania świata wokół, możliwej dzięki fizycznemu przemieszczaniu się. *Flâneuse* jednak ma cel: chce kupować, nie wystarczy jej patrzenie na przedmioty-obrazy. Choć kiedy poznaje mężczyznę i zakochuje się, zyskuje być może kolejną tożsamość. W scenie, w której para całuje się w deszczu przed witryną sklepu, Alice jest odwrócona tyłem do okna wystawowego. Manekiny są nagie – jest już po wyprzedażach, wystawa chwilowo nie może konsumentom zaoferować kolejnych towarów, kolejnych tożsamości. Mogłoby się wydawać, że wchodząc w związek, kobieta przyjmuje jedną z ról przednowoczesnych, zależnych od mężczyzny: kochanki, żony, matki, córki[40], jednak Alice nie wycofuje się z przestrzeni miasta. Tak jak wcześniej spacerowała sama lub z Tatischeffem, tak teraz przemierza ulice z ukochanym.

W filmie Chometa to właśnie pragnienia Alice zmuszają Tatischeffa, który czuje się za nią odpowiedzialny jak ojciec, do podejmowania kolejnych prób zarobku, sprzecznych z jego zawodowym powołaniem. Dopiero kiedy przybrana córka znajduje partnera, iluzjonista może odejść, ponieważ los dziewczyny już nie zależy tylko od niego. Młoda kobieta zachowuje swą dziecięcą ufność w iluzję: wierzy, że Tatischeff potrafi równie łatwo zdobyć monetę, co „wyczarować" z rękawa kieliszek pełen wina. Smutna jest scena, w której Alice rozpoznaje swego opiekuna w witrynie Jennersa i zagląda do środka przez drzwi prowadzące z wnętrza sklepu. Iluzjonista wyprasza ją, ponieważ przekroczyła granicę jego pilnie strzeżonej sceny, która musi być oddzielona od widowni szybą. W przestrzeń, w której dokonuje się przemiana towarów we wzbudzające pragnienia obrazy, nie można wejść, można się jej przypatrywać przez witrynę, z bliska, ale bez możliwości dotykania i nabywania rzeczy-obrazów. Występując w oknie wystawowym, Tatischeff wyraźnie działa wbrew sobie. W jednej z wcześniejszych scen filmu widzimy, w jaki sposób dochodzi do podpisania kontraktu na sklepowe pokazy. Za biurkiem, na wprost widza, siedzi szef firmy reklamowej, a przed nim – tyłem do widza – główny bohater ze swoim agentem. Gesty iluzjonisty są jednoznacznie odmowne: kręci głową, macha rękami, całym

[40] Zob. M. Murawska: *Wyzwolenie…*, s. 120.

sobą demonstruje niechęć do proponowanego angażu. Impresario jednak jest zachwycony pomysłem, dochodzi więc do zawarcia umowy. Po pierwszym występie artysta rezygnuje z dalszej pracy w witrynie. Udaje się do zwykłej knajpy, w której zabawia sztuczkami zgromadzonych piwoszy. Tam czuje się lepiej, jest bliżej swojej publiczności, tak jak w lokalach Londynu i Iony.

W Edynburgu coraz częściej oddziela magika od widzów szyba, która zgodnie z kulturową historią architektury szkła może być znakiem transparentnej „optycznej prawdy"[41]. Ale pozorem prawdy można przecież łatwo zwodzić patrzących przez szybę. Przezroczysta, niewidoczna dla publiczności tafla szkła odegrała bardzo ważną rolę w historii magii estradowej. W 1862 roku Henry Dircks i John Henry Pepper opracowali sztuczkę zwaną „duchem Peppera": w gładkiej szybie, spuszczanej między scenę a publiczność, odbijała się postać stojąca poniżej widowni, ukryta przed wzrokiem audytorium. „Duch Peppera" był jednym z trików, które kontynuowały praktykę tworzenia wirtualnych obrazów z wykorzystaniem iluzjonistycznych właściwości szkła. Dzięki udoskonaleniu maszyny do produkcji obrazu iluzjoniści sprawowali absolutny nadzór nad uwagą widzów. Jak argumentuje Tom Gunning, dzięki wykorzystaniu optycznej iluzji „kino i magia – jako sztuki wykorzystujące wirtualne obrazy – dążą do skrzyżowania się"[42]. Gunning nie bierze jednak pod uwagę przesunięcia, jakie dokonuje się między magią sceniczną a kinem w sferze kontroli – w kinie to widz zyskuje władzę spojrzenia.

Występ Tatischeffa w oknie domu handlowego wydaje się daleki od doświadczeń kontroli nad publicznością, jakie były udziałem Dircksa i Peppera. Oszklona witryna w swym funkcjonowaniu przypomina raczej panoptykon Jeremy'ego Benthama, budynek-maszynę o szklanych ścianach, który umożliwiał nieustanną obserwację zamkniętych osób. Więźniowie panoptykonu, świadomi ciągłego bycia widzianymi, poddawali się działaniom władzy, a „zinternalizowane poczucie kontroli zastępowało zewnętrzną siłę"[43]. Anne Friedberg zauważa, że model panoptykonu służy też metaforyzacji doświadczeń odbiorcy ruchomych obrazów: „[p]ozycja widza filmowego

[41] Por. A. Friedberg: *Wirtualne…*, s. 199.
[42] T. Gunning: *Jesteśmy tutaj…*, s. 10.
[43] A. Friedberg: *Mobilne i wirtualne…*, s. 65.

jest zatem pozycją wyobrażonej wizualnej wszechmocy"[44]. Oglądający film posiada władzę spojrzenia, choć nie jest ustawiony w centralnym miejscu tak jak strażnik w panoptykonie. Podobną pozycję zajmuje publiczność przed wystawą Jennersa, zgodnie z rozumowaniem, że potencjalna zdolność do kupienia towarów również daje władzę. W ograniczonej przestrzeni witryny iluzjonista jest zamknięty, odebrana zostaje mu kontrola nad uwagą audytorium. Sztuka prestidigitatorska, którą uprawia Tatischeff, nie manipuluje obrazami, lecz przedmiotami. Szyba tylko w tym przeszkadza, staje się niepotrzebną granicą, która buduje nowy układ przestrzennych relacji między widownią a sceną.

W animacji Chometa są trzy ważne sceny, w których główny bohater oglądany jest zza szyby. Pierwszy raz takie ujęcie pojawia się w chwili, kiedy obserwuje go dyrektor przedsiębiorstwa reklamowego. Drugi raz – podczas negocjacji kontraktu. Trzeci – kiedy magik występuje w oknie domu handlowego. Kadry te sprawiają, że widz nagle odczuwa dystans, jaki dzieli go od bohatera, podczas gdy większość filmowych ujęć skomponowana jest w taki sposób, aby odbiorca mógł patrzeć na świat oczyma postaci i czuć pozór bycia blisko nich[45]. Szklana tafla oddziela widza od filmu tak, jak witryna domu Jenners stanowi granicę między przestrzenią ulicy a świątynią towarów. Architektura szkła i żelaza jest zresztą jednym z elementów pejzażu miejskiego, który decyduje według Benjamina o fantasmagoryzacji przestrzeni. To także architektura charakterystyczna dla obiektów wystaw światowych, poczynając od Pałacu Kryształowego projektu Josepha Paxtona w 1851 roku w Londynie. A wystawy światowe, podobnie jak pasaże, to „obiektywne materializacje […] fantasmagorii"[46], w których dokonuje się przeobrażenie obiektów w obrazy-widma, wynalazków technicznych w maszyny do produkcji cudów.

Szkło tworzy transparentną barierę między wnętrzem prywatnym a przestrzenią publiczną, buduje też witryny sklepów, tak jak wcześniej stanowiło podstawowy budulec paryskich pasaży: „[j]ego przezroczystość narzucała

[44] Ibidem, s. 67.

[45] Zob. wypowiedź reżysera w *dossier* prasowym filmu: http://www.metropolefilms.com/data/ftp/Illusionist%20The/DP_Illusionniste_Metro_Fr.pdf [data dostępu: 07.07.2014].

[46] R. Różanowski: *Pasaże Waltera Benjamina.* Wrocław 1997, s. 92.

dwukierunkowy model wizualności: tworząc ramę dla prywatnego widoku zewnętrza stawało się oknem – »obrazem«, będąc zaś ramą publicznego widoku do wewnątrz – oknem »wystawowym«"[47]. Okna domów handlowych przemieniają się w wystawy, w które wpatruje się i w których odbija się Alice. Dziewczyna również często wygląda przez okno hotelowego mieszkania, to stojąc przy oknie – otwartym – zauważa także swego przyszłego partnera. O ile jednak w przypadku Alice patrzenie przez szyby wiąże się z jej nowo nabytą podmiotowością konsumentki, która może zdobyć rzeczy, na które patrzy, o tyle w przypadku Tatischeffa bycie obserwowanym przez okna (biura czy sklepu) jest ograniczeniem wolności. Upodabniając się do szykownych kobiet, których *image* jest kopią stylizacji sklepowych manekinów, Alice staje się anonimowa w tłumie innych konsumentek przemierzających ulice miasta. Dzięki temu „zdobywa […] te same możliwości kontroli przez patrzenie, jakim sama może zostać poddana"[48]. Starszy iluzjonista natomiast powoli traci owe możliwości kontroli, manipulacji widzami, ponieważ to on sam staje się „okazem" zamkniętym za szybą, wystawionym na pokaz i kontrolowanym przez niewidoczne dla niego spojrzenie (spojrzenia) w przestrzeni powielającej Benthamowski panoptykon.

Anne Friedberg dowodzi, że postrzeganie świata przez szybę lub w obramowaniu okna stało się ważnym doświadczeniem nowoczesności, fundującym model percepcji kina:

> [o]kno sklepowe wytrenowało oko i stworzyło scenę dla wizualnego infekowania przechodniów, miejsce konsumenckiego kuszenia. Te same impulsy, które kierowały flâneura do pasaży, flâneuse do domu handlowego, turystę na wystawy światowe lub zorganizowane wycieczki, skłaniały również widza do odwiedzenia panoramy, dioramy i, w końcu, kina. Kino opiera się na podobnym proscenium – na ujętej w ramy wizualności, która staje się sama w sobie towarem. Podobnie jak dom handlowy i jego witryny, kino rozszerzyło wizualny dostęp do luksusowych dóbr[49].

[47] A. Friedberg: *Wirtualne…*, s. 207.
[48] M. Murawska: *Wyzwolenie…*, s. 126.
[49] A. Friedberg: *„…więc jestem"…*, s. 587.

Tatischeff zostaje zatem wtłoczony w ramy modelu widzenia, który staje się powszechny w mieście zdominowanym przez sklepy, witryny, gdzie z łatwością można zaopatrzyć się także w odbiornik telewizyjny umieszczający oglądane obrazy w małej ramie szklanego kineskopu[50]. W kierunku podobnego doświadczenia ewoluowała sztuka iluzjonistyczna, posługująca się maszynami optycznych iluzji, takimi jak latarnia magiczna czy fantasmagoria, a później „duch Peppera". Tatischeff jednak nie wkracza na ścieżkę „prekinową" (czy też „parakinową"), czując się najlepiej w roli scenicznego artysty prezentującego proste triki prestidigitatorskie. Znamienna jest scena w kinie: iluzjonista przez przypadek, w wyjątkowo komicznej sytuacji, wbiega nagle na seans *Mojego wujaszka* Jacques'a Tatiego. Na ekranie widać ujęcie Pana Hulot (w tej roli sam reżyser), który lekko przygarbiony przebiega obok ogrodzenia domu. Perypetie bohatera filmowego i znaczna część humoru sytuacyjnego w *Moim wujaszku* wynikają z nieobycia Pana Hulot z techniką: jest niechętny wynalazkom i nie potrafi ich kontrolować, przez co jest podatny na zniewolenie przez najnowsze gadżety. Jak już sygnalizowałam, narysowany przez Chometa Tatischeff jest uderzająco podobny do postaci kreowanej przez Tatiego: lekko przygarbiony, w staromodnym garniturze. Tak jak Pan Hulot, iluzjonista również nie radzi sobie zbyt dobrze z nowoczesną techniką, czego dowodzi choćby arcykomiczna scena w warsztacie samochodowym: starszy pan nie wie, jak umyć samochód, nie potrafi także przeprowadzić pojazdu o kilka metrów. Ta sama niechęć – czy też sceptycyzm – do nowoczesnej techniki każe Tatischeffowi trwać w przestarzałym już modelu sztuki prestidigitatorskiej.

Epoka, w którą nieubłaganie wkracza świat wokół bohatera *Iluzjonisty*, to rodząca się epoka społeczeństwa spektaklu, które w 1967 roku wnikliwie opisał Guy Débord. Dostrzegając konsekwencje fetyszyzmu towarowego i masowej (nad)produkcji obrazów, która stała się zarówno celem, jak i wynikiem wszelkiego działania wytwórczego, francuski teoretyk analizuje naturę rzeczywistości społecznej końca lat 60. XX wieku. Jej istotą jest wszechogarniające widowisko:

[50] Na temat ekranu telewizora zob. Eadem: *Wirtualne…*, s. 314–321.

> [s]pektakl jako nieodzowne upiększenie produkowanych towarów, jako ogólna wykładnia racjonalności systemu i jako nowoczesny sektor gospodarczy, który bezpośrednio wytwarza coraz większą liczbę obrazów-przedmiotów – to czołowy produkt obecnego społeczeństwa[51].

Alice oraz inni klienci domu handlowego, którzy z fascynacją obserwują iluzjonistów (po rezygnacji Tatischeffa jego miejsce w witrynie zajmuje inny, egzotyczny mag-szaman) „żonglujących" towarami-obrazami, są uwiedzeni takim spektaklem. Postępujące ujednolicenie wyglądu przechodniów w filmowym Edynburgu jest wyrazem podporządkowania spektaklowi[52], zwiastuje stopniowy zanik indywidualnej tożsamości na rzecz przyjmowania reprezentacji narzuconych przez widowisko. Równocześnie – zgodnie z obserwacjami Déborda – nasila się poczucie wyobcowania każdego człowieka, ponieważ „widz nigdzie nie może się czuć u siebie": wszystkie działania podmiotu „nie należą już do niego, lecz do tego, kto je przedstawia"[53]. Widoczne jest to w postaci Alice, która staje się idealną kopią manekinów i pozostałych kobiet-*flâneuses*, a każdy jej gest jest odbijany i zwielokrotniany przez otaczające ją wystawowe szyby.

Filmowe postaci doznają świata przedstawionego jak Baumanowskiej płynnej nowoczesności. Konsumpcyjna postawa Alice, jej dojrzewanie i zyskiwanie nowych tożsamości dzięki podążaniu za modą są tego widoczną oznaką. Ponadto, kiedy Tatischeff zaczyna pracę w firmie reklamowej, pomaga grupie świetnie wysportowanych akrobatów. Dobra kondycja jest natomiast według filozofa jedną z najwyższych wartości rozpływającej się rzeczywistości: „społeczeństwo konsumentów kusi swoich członków ideałem sprawności fizycznej"[54]. Wcześniej cyrkowi artyści, sportowcy zaprzęgnięci są do konsumpcyjnej machiny – malują plakat reklamowy firmy kosmetycznej Nuxe[55]. Zajęcie to jest również znakiem zwiększającej

---

[51] G. Débord: *Społeczeństwo spektaklu oraz Rozważania o społeczeństwie spektaklu.* Przeł. M. Kwaterko. Warszawa 2006, s. 37.

[52] Por. ibidem.

[53] Ibidem, s. 43.

[54] Z. Bauman: *Płynna…*, s. 119.

[55] Plakat malowany przez akrobatów przy pomocy iluzjonisty jest reklamą kosmetyku. Firma Nuxe jednak, założona w 1957 r. przez aptekarza z Paryża, aż do 1989 r. była lokalną

się prędkości życia, która staje się udziałem kultury rozrywkowej. Benjamin w *Pasażach* cytuje wypowiedź z początku XX wieku o afiszach:

> [t]e obrazy żyjące jeden dzień albo jedną godzinę, spłukiwane przez ulewy, zasmarowywane przez urwisów, palone słońcem, przykrywane niekiedy innymi, zanim jeszcze zdążyły wyschnąć, w stopniu jeszcze wyższym niż prasa symbolizują unoszące nas szybkie, pełne wstrząsów i wielokształtne życie[56].

Reklamowy afisz kosmetyku uczestniczy w fantasmagoryzacji towarów, ponieważ pokazuje nie tyle przedmiot-kosmetyk, ile wirtualny obraz kobiety, która ten produkt stosuje. W oklejonej afiszami przestrzeni działa mechanizm niesamowitości, jaki wedle Freuda towarzyszył postrzeganiu fantasmagorii, funkcjonujący na zmienionych zasadach: odbiorcy – czy częściej: odbiorczynie – widzą w twarzy kobiety z reklamy także i siebie. Sytuacja ta nie wzbudza jednak strachu przed tym, w co wierzą, ale wynika z pragnienia, aby być taką jak modelka.

Alice, dojrzewając, daje się porwać wirowi wielkomiejskiego życia z jego tempem, przesytem obrazami i modą jako pozorną gwarancją możliwości dokonywania indywidualnych wyborów. Jeśli „tożsamość może nabrać spójności jedynie dzięki pracy wyobraźni albo po prostu dzięki marzycielstwu”[57], to Alice wciąż poddaje się marzeniom o tym, że kupienie kolejnych ubrań i akcesoriów pozwoli jej stworzyć nową siebie. Choć w pewnym momencie kobieta znajduje partnera, a wystawy nie mogą jej wtedy nic zaoferować, niewykluczone, że Alice dalej będzie podlegać prawom mody i konsumpcji, razem ze swoim wybrankiem, skoro „to handel odzieżowy, nie zaś sztuka, jak niegdyś, stworzył prototyp nowoczesnego mężczyzny i takiejż kobiety”[58]. Pamiętajmy, że dziewczyna trafia do Edynburga jako naiwna i prostoduszna osoba, która bez zastrzeżeń wierzy w to, co widzi,

---

marką sprzedawaną tylko w jednym sklepie. Zob. http://www.herald.ie/lifestyle/health-beauty/behind-the-brand-nuxe-27950077.html [data dostępu: 14.07.2014]. Nie udało mi się ustalić, czy w Szkocji w tym czasie istniała marka lub produkt kosmetyczny o takiej nazwie.

[56] M. Talmayr: *La cité du sang.* Paryż 1901, s. 269. Cyt. za: W. Benjamin: *Pasaże*…, s. 94.

[57] Z. Bauman: *Płynna*…, s. 129.

[58] H. Pollès: *L'art du commerce.* Cyt. za: W. Benjamin: *Pasaże*…, s. 107.

nie zastanawiając się nad prawdziwością postrzeganych obrazów. A przecież od początku jest ona zwodzona przez optyczne iluzje…

Tatischeff, mistrz kontroli nad wzrokiem i percepcją publiczności, nie przyjmuje jednak zasad, jakie rządzą światem konsumpcyjnego spektaklu. Dlaczego tak czyni? I skąd przesłanie dla Alice, zostawione w opuszczonym przez iluzjonistę mieszkaniu – „Magicy nie istnieją"? Można przyjąć tezę, że bohater stoi na straży pewnej formuły estradowej magii, nie chce nic zmieniać w charakterystyce medium, w którym działa. Wprawdzie jest ciągle w ruchu, zmienia miejsca pobytu i podróżuje, jednak pozostaje zawieszony w czasie nowoczesności sprzed zawrotnego przyspieszenia, sprzed późnego kapitalizmu i wszechobecnej konsumpcji. Sylvain Chomet w słowach przytoczonych na początku rozdziału podkreśla, że istnieją rzeczy, które nie znikają, jedynie trochę się zmieniają. Przekonanie to zgadza się z obserwacjami Zielinskiego, że niektóre media nie umierają, lecz tylko zatrzymują się w swojej niszy czasoprzestrzennej, w długim trwaniu, nie poddając się ewolucji i metamorfozom charakterystycznym dla głównego nurtu rozwoju cywilizacji medialnej. Tak jest – wydaje się – także w przypadku Tatischeffa, który od lat kultywuje określoną technikę iluzjonistycznych występów.

Sprzeciw tytułowego iluzjonisty wobec spektaklu towarów ma jednak również głębszy sens. Bohater jest mądrym, starszym człowiekiem, wrażliwym na ludzką krzywdę i cierpienie (wspomaga brzuchomówcę bez środków do życia), wyrozumiałym dla naiwności (wobec Alice). Równocześnie obyty z zasadami manipulacji publicznością zapewne dostrzega, że fantasmagoryczna siła towarów-obrazów zbudowana jest na pozorach i obietnicach bez pokrycia. W społeczeństwie spektaklu bowiem

> [f]ałszywy wybór, jaki oferuje spektakularna obfitość – wybór między konkurencyjnymi, aczkolwiek wzajemnie się wspierającymi spektaklami i między wykluczającymi i uzupełniającymi się wzajemnie rolami (którym sens i substancję nadają najczęściej przedmioty) – przybiera postać walki widmowych jakości, usiłujących przydać odrobinę blasku temu, co ilościowe i trywialne[59].

[59] G. Débord: *Społeczeństwo…*, s. 57.

W pokazach iluzjonistycznych fantomowe obrazy prezentowane były zwykle w ramie edukacyjnej, wpisane w kontekst cywilizacji techniki produkującej coraz doskonalsze złudzenia. I nawet jeśli Robertson w swych widowiskach igrał z lękiem i głęboko ukrytym, pierwotnym magicznym myśleniem widzów, finalnie zawsze przyznawał, że widma nie są ontologicznie prawdziwe, lecz powstają dzięki doskonałym aparatom projekcyjnym. W świecie konsumpcyjnego spektaklu widzowi wmawia się, iż widma są realne, więcej nawet – że obrazy istnieją tak jak przedmioty, a nie są jedynie ich reprezentacjami. Publiczność zaopatrzoną w gotówkę mami się pozorem władzy panoptycznego strażnika, podczas gdy tak naprawdę to obrazy posiadają władzę.

Tatischeff najwyraźniej broni zasad sztuki iluzjonistycznej, opartej na napięciu między wiedzą racjonalną a wiarą w to, co się widzi. Kuglarz sam tworzy złudzenia, jednak dzieje się to zawsze w odpowiedniej oprawie, w przestrzeni atrakcji music-hallu nastawionych na efekt zdziwienia i efekt przyjemności wynikającej z doznania dobrze rozegranej optycznej manipulacji. Optyczne złudzenie i optyczne oszustwo nie są dla iluzjonisty tożsame. A kiedy bohater widzi, że Alice wierzy w magię towarów tak samo, jak wierzyła w jego sztuczki, próbuje ją ochronić, przekonując, iż „magicy nie istnieją". Iluzjoniści bowiem nie potrafią wyczarować obrazów, które następnie stałyby się przedmiotami – a taką rolę wyznaczył Tatischeffowi dyrektor firmy reklamowej, tego też oczekiwali od niego zgromadzeni przed witryną konsumenci. Iluzjonista wedle Chometa pozostaje zanurzony w przestrzeni, w której złudne obrazy tworzy się przy użyciu przedmiotów. Tatischeff prawdopodobnie ciągle będzie udowadniał, że jego medium nie umarło – w ostatnich scenach zabawia sztuczkami z ołówkiem dziecko w pociągu. A zatem iluzjoniści na pewno istnieją.

Rozdział V

Georges Méliès i fantazmatyczność kina *Hugo i jego wynalazek* Martina Scorsese i *Mechanizm serca* Mathiasa Malzieu*

Prestidigitator, aktor, rysownik, magik, rzemieślnik, reżyser – Georges Méliès miał wiele twarzy, a jego filmowa spuścizna jest wciąż reinterpretowana w kontekście pozafilmowych zainteresowań artysty. Martin Scorsese stworzył w filmie *Hugo i jego wynalazek*, inspirowanym graficzną powieścią Briana Selznicka[1], bardzo interesującego bohatera, który ma rysy swego pierwowzoru, choć oczywiście biografia Mélièsa została w znaczny sposób zmodyfikowana. Są to jednak zmiany przeprowadzone konsekwentnie, tak aby zbudować spójną i wiarygodną postać, która okazuje się emblematyczna dla jednego z nurtów myślenia o kinie. Filmowy Méliès przekonany jest, że kino to przede wszystkim maszyna produkująca iluzje. Autentyczny twórca studia w Montreuil podzielał to stanowisko, stawiając techniczny aspekt kreowania fantastycznych obrazów w centrum swoich zainteresowań. W filmie Scorsese natomiast słowa Mélièsa oraz sposób, w jaki jego twórczość postrzegana jest przez widzów, zostają wzbogacone o myśl, która pozornie sytuuje się na przeciwnym biegunie rozumienia istoty kina – myśl, wedle której filmy to obrazy jak ze snu, z marzeń, przenoszące odbiorców w cudowny, nierzeczywisty świat.

Zastanawia rozdźwięk pomiędzy sposobem przedstawienia „papy Georges'a" a jego wypowiedziami. Ben Kingsley w roli Mélièsa pojawia się na

---

* W rozdziale wykorzystałam fragmenty mojego artykułu: J. Budzik: *Źródło (nowej) historii kina: refleksje dydaktyczne na temat filmu „Hugo i jego wynalazek" Martina Scorsese*. W: *Cyfra a oryginał. Nowe źródło historii*. Red. J. Jabłońska, M. Supruniuk. Warszawa 2014, s. 58–71.

[1] B. Selznick: *The Invention of Hugo Cabret*. New York 2007.

ekranie najczęściej w otoczeniu przedmiotów mechanicznych. Pierwsze ujęcia z jego udziałem rozgrywają się na paryskim dworcu Montparnasse, gdzie bohater prowadzi sklepik z zabawkami. Widz najpierw z oddalenia patrzy na starszego mężczyznę o surowym wyrazie twarzy, z punktu widzenia małego Hugona (Asa Butterfield), który przygląda się Mélièsowi przez dziurę w tarczy dworcowego zegara. Zbliżenie dłoni mężczyzny w trakcie, gdy nakręca on mechaniczną myszkę, dowodzi jego zdolności manualnych. Ciekawym zabiegiem jest również detal: oko Kingsleya, w którym odbija się mechanizm zegara. Podczas pierwszego spotkania z tytułowym bohaterem filmowy Méliès kartkuje notatnik chłopca tak, jak gdyby był to *flipbook*, a pojedyncze rysunki automatu układają się w animowaną sekwencję. A zatem już w pierwszych minutach filmu postać Mélièsa sportretowana jest w odniesieniu do sfery techniki. Co więcej – w obrębie jednej sceny zasugerowany jest związek bohatera zarówno z kinematografią (animowanie flipbooka), jak i z mechaniką i automatyką (szkice obrazują automat w różnych fazach ruchu). Wybór kompozycji kadrów oraz otoczenia, w którym nieznany jeszcze z nazwiska bohater pozwala się obserwować widzowi, buduje wokół postaci krąg skojarzeń związanych z kinem rozumianym jako maszyneria. „Tak jak ty uwielbiałem naprawiać rzeczy”[2] – powie papa Georges do Hugona, zanim po domowej projekcji swych zachowanych filmów opowie dzieciom o swojej pierwszej wizycie w kinematografie.

Zajmująca intryga fabularna *Hugona*… sukcesywnie odsłania kolejne wątki w biografii filmowego Mélièsa jako autorskiej wizji sygnowanej przez Scorsese. Figura automatu[3] – androida, zaprogramowanego tak, by potrafił rysować – łączy w filmie losy małego Hugona, jego przyjaciółki Isabelle

[2] Wszystkie cytaty z listy dialogowej filmu w moim tłumaczeniu.

[3] Brian Selznick inspirował się automatem projektu szwajcarskiego konstruktora Henriego Maillardeta, powstałym około 1800 r. Maillardet pracował jako mechanik i zegarmistrz w Londynie. Automat miał niezwykle obszerną pamięć: potrafił wykonać trzy rysunki i napisać cztery wiersze. Podpisywał się też nazwiskiem swego twórcy. Zob. K. Thompson: *Hugo: Scorsese's Birthday Present for Georges Méliès*. Dostępne w Internecie: http://www.davidbordwell.net/blog/2011/12/07/hugo-scorseses-birthday-present-to-georges-melies/ [data dostępu: 22.02.2014]; zob. też https://www.fi.edu/history-automaton [data dostępu: 24.07.2014]. Demonstracja odrestaurowanego automatu Maillardeta w Instytucie Franklina zob. https://www.youtube.com/watch?v=lwkkDfs-RKg [data dostępu: 24.07.2014].

(Chloë Grace Moretz) oraz Mélièsa. Długotrwały i żmudny proces naprawy mechanizmu to wyzwanie, którego podejmuje się Hugo, aby podtrzymać wspomnienie więzi ze zmarłym tragicznie ojcem – automat to jedyna rzecz, która pozostała chłopcu po tacie. Wątkiem równoległym jest odkrywanie tajemnic przeszłości papy Georges'a. Automat, który w filmowej historii jest dziełem Mélièsa z czasów jego prestidigitatorskiej działalności, można postrzegać jako odbicie, metaforyczną drugą twarz bohatera, odzwierciedlającą jego zafascynowanie techniczną stroną kinematografii. Tym bardziej że maszyna jest zaprogramowana na rysowanie, a Georges Méliès już od najmłodszych lat oddawał się pasji rysunku. Szczegółowo szkicował projekty kolejnych ujęć filmowych, dekoracji, rekwizytów – czasem rysunki zastępowały scenariusz[4]. Badacze spuścizny Mélièsa, między innymi Jacques Malthête i Laurent Mannoni, nierzadko posługują się mistrzowskimi rysunkami iluzjonisty, aby zrekonstruować jego pracę na planie filmowym[5]. Za punkt kulminacyjny *Hugona…* można natomiast uznać scenę, w której nareszcie naprawiony android szkicuje rysunek przedstawiający najsłynniejszą scenę z filmu *Podróż na Księżyc* (1902) – „twarz" księżyca z rakietą wbitą w oko. W tym momencie Hugo i Isabelle dokonują przełomowego odkrycia: papa Georges to sam Georges Méliès. A zatem tożsamość bohatera wzorowanego na postaci historycznej zostaje rozpoznana w filmie Scorsese poprzez skojarzenia z zamiłowaniem do automatyki i mechaniki, rysunkowe wirtuozerstwo oraz odniesienie do najsłynniejszego filmu opatrzonego logo Star Film[6].

---

[4] Zob. T. Lubelski: *Lumière i Méliès: fotograf i iluzjonista inicjują kinematograf*. W: *Kino nieme*. Red. Idem, I. Sowińska, R. Syska. Kraków 2009 („Historia Kina", T. 1), s. 111–112; P. Cherchi Usai: *A Trip to the Movies. Georges Méliès, Filmmaker and Magician (1861–1938)*. In: *Fantastic Voyages of the Cinematic Imagination. Georges Méliès's "A Trip to the Moon"*. Ed. M. Solomon. New York 2011, s. 26–27.

[5] Zob. np. analiza rysunku przedstawiającego scenę z filmu *L'homme à la tête en caoutchouc*: http://www.cinematheque.fr/zooms/melies/index.html [data dostępu: 22.02.2014].

[6] Warto również zaznaczyć, że Scorsese w subtelny sposób przypomina o roli Mélièsa w powstaniu i rozwoju montażu ciętego. Kristin Thompson w recenzji na blogu Davida Bordwella podkreśla, że filmowy Méliès ukazany jest z nożyczkami w ręku. Zob. K. Thompson: *Hugo…* O badaniach taśm filmowych Mélièsa pod kątem obecności oraz liczby sklejek montażowych zob. A. Gaudreault: *Tożsamość, narracyjność i „trickowość". Oceniając kino*

Lektura teoretycznego tekstu Méliès*a Obrazy kinematograficzne* utwierdza mnie w przekonaniu, że „mechanicystyczny" trop w interpretacji wykreowanej przez Scorsese postaci jest słuszny. Autor wyjaśnia fenomen „obrazów z transformacjami", które nazywa też „fantastycznymi":

> spora liczba tego rodzaju obrazów zawiera metamorfozy i transformacje, i wymaga też specjalnej aparatury teatralnej oraz znajomości sekretów, które w ogólności nie mogą być nazwane inaczej niż „trikowaniem". […] ta właśnie kategoria jest ze wszystkich najbardziej rozległa, jako że wszystko ogarnia – od niepreparowanych, a wziętych prosto z natury widoków plenerowych, do bardzo skomplikowanych i ogromnych kompozycji teatralnych, poprzez wszelkiego rodzaju efekty iluzji, jakich tylko sztuka prestidigitatorska może dostarczyć; potem należy wymienić triki fotograficzne, najprzedziwniejsze dekoracje, używanie maszynerii teatralnej, kunszt manipulowania światłem, obrazy znikające, które nawet najbardziej niewzruszonych mogą przyprawić o zawrót głowy[7].

Opisując ujęcia trikowe, reżyser *Podróży na Księżyc* podkreśla rolę aparatury rodem z teatru i gabinetu iluzji, koniecznej, aby uzyskać magiczne efekty wprawiające publiczność w zachwyt. Méliès był mistrzem kinematograficznej mechaniki, o czym zresztą świadczy wielość trików, jakie doskonalił w swoich filmach. Wykształcenie prestidigitatorskie, które zdobył w teatrze Jeana Eugène'a Robert-Houdina, okazało się bezcenne w planowaniu efektów dostosowanych do oczekiwań publiczności pokazów filmowych. Pozwoliło też Méliès*owi* odnieść sukces komercyjny – stopniowo zmieniał on program własnego teatru: najpierw dodawał filmy jako przerywniki w trikach, a następnie zaczął filmować własne sztuczki, by wreszcie wyspecjalizować się w kręceniu filmów, które wytyczyły drogi rozwoju wielu gatunków. Techniczna perfekcja i znajomość upodobań publiczności, lubującej się w atrakcjach przełomu XIX i XX wieku, przyniosły twórcy Star

---

*Georges'a Méliès*a. W: *Śladami tamtych cieni. Film w kulturze polskiej przełomu stuleci 1895–1914*. Red. M. Hendrykowska. Poznań 1993, s. 32–33.

[7] G. Méliès: *Obrazy kinematograficzne*. W: *Europejskie manifesty kina. Od Matuszewskiego do Dogmy. Antologia*. Red. A. Gwóźdź. Warszawa 2002, s. 241–250.

Film najpierw uznanie, a później zadecydowały o jego klęsce, kiedy gusta i potrzeby widzów się zmieniły.

Postać nazwana Georges Méliès, a przypominająca swym wyglądem i ruchami mechaniczną zabawkę, występuje w innym jeszcze współczesnym utworze: w powieści *Mechanizm serca* francuskiego muzyka rockowego i pisarza Mathiasa Malzieu, wydanej w 2007 roku i zekranizowanej 6 lat później[8]. To na wpół rzeczywista, na wpół baśniowa opowieść o Jacku. Urodził się on w najzimniejszym dniu w historii świata, 16 kwietnia 1874 roku w Edynburgu. Niemowlęciu zamarzło serce, ale w jego miejscu akuszerka (czarownica?) Madeleine zainstalowała chłopcu zegar z kukułką. W związku z tym delikatnym mechanizmem Jack musi wystrzegać się nadmiernych emocji – a jednak jako kilkunastolatek zakochuje się w niedowidzącej śpiewaczce Miss Acacii. Ponieważ dziewczyna niedługo znika z miasteczka, Jack wyrusza w podróż, by odnaleźć ukochaną. W Paryżu poszukuje zegarmistrza-lekarza, który mógłby sprawdzić jego zegarowe serce. Trafia do słynnego iluzjonisty i wynalazcy Georges'a Mélièsa. Dwaj bohaterowie wędrują do Hiszpanii, gdzie Jack próbuje zdobyć śpiewaczkę, a Méliès pracuje nad wynalazkiem ruchomych obrazów. Choć postać wykreowana przez Malzieu bardzo luźno łączy się z autentycznym Mélièsem, porównanie opisu magika w powieści z jego filmowym wizerunkiem u Scorsese pozwoli pogłębić refleksję nad niepokojącą „mechanizacją" bohatera. Zabieg ten jest bardziej wyrazisty w książce francuskiego autora, gdyż baśniowa konwencja pozwala na dodawanie postaciom cudownych cech. Wielu bohaterów *Mechanizmu serca*, którymi opiekuje się akuszerka-znachorka Madeleine, posiada mechaniczne elementy w swoich ciałach.

Kiedy Jack po raz pierwszy trafia do zegarmistrzowskiego zakładu Mélièsa, uważnie obserwuje iluzjonistę, zauważając wiele szczegółów jego wyglądu i zachowania:

> [Georges Méliès] [p]rzemieszcza się jak automat, ruchami nieskoordynowanymi, a zarazem pełnymi gracji. Mówi szybko, a jego palce niczym

[8] Zob. M. Malzieu: *Mechanizm serca*. Przeł. M. Krzyżosiak. Warszawa 2010. Film: *Jack et la mécanique du cœur*. Reż. M. Malzieu, S. Berla. Francja–Belgia 2013.

> wykrzykniki akcentują słowa. Kiedy jednak opowiadam mu moją historię, słucha bardzo uważnie. Zakończenie kieruję wprost do niego:
>
> – Chociaż ten zegar służy mi za serce, przysługa, o jaką pana proszę, nie wykroczy poza pańską rolę zegarmistrza.
>
> Zegarmistrz iluzjonista otwiera tarczę, osłuchuje mnie za pomocą urządzenia, które pozwala łatwiej dojrzeć malutkie elementy, i rozczula się, jakby przed oczami stanęło mu dzieciństwo. Wprawia mechanizm w ruch, naprawia kukułkę i wyraża podziw dla dzieła Madeleine.
>
> – Jak ty to zrobiłeś, że duża wskazówka jest aż tak powyginana?
>
> – Jestem zakochany, ale w ogóle nie znam się na miłości. Złoszczę się, kłócę, a czasem nawet próbuję przyspieszyć lub zwolnić czas. Jestem w bardzo złym stanie?[9]

Mężczyzna przypomina chłopcu automat – ze względu na swój „mechaniczny" sposób poruszania się. Być może dlatego Jack postanawia zaufać Mélièsowi, widząc w nim istotę w pewnym stopniu podobną do niego samego: obaj obcują w życiu z precyzyjnymi mechanizmami – zegarmistrz z zamiłowania, chłopiec z konieczności. Paryski iluzjonista okazuje się biegły w naprawach, a jego znajomość mechaniki przekłada się też na wiedzę o miłości, uwodzeniu i o najsubtelniejszych drgnieniach psychiki, jakie towarzyszą zakochanym.

W magiczny sposób sfera techniki łączy się u Malzieu nie tylko ze sferą emocji, ale i z pierwotną symboliką mitologicznych narracji o narodzinach, miłości, rywalizacji, śmierci, dowodząc relacji, którą zauważył także Walter Benjamin:

> [t]ylko bezmyślny obserwator może przeczyć korespondencji między światem techniki i archaicznym światem symboli mitologicznych. […] Każde dzieciństwo, w swym zainteresowaniu fenomenami technicznymi, w swej ciekawości dla wszelkiego rodzaju wynalazków i maszyn, wiąże zdobycze techniki ze starym światem symboli[10].

[9] M. Malzieu: *Mechanizm…*, s. 62.

[10] W. Benjamin: *Pasaże.* Red. R. Tiedemann. Przeł. I. Kania. Kraków 2005, s. 507.

Jack – dorastający chłopiec i Méliès – dojrzały mężczyzna, obaj mają w sobie coś z dziecka, które nie może oprzeć się pokusie poznawania skomplikowanych mechanizmów, sprawdzania zębatek, rozkręcania i naprawiania technicznych zabawek. Chłopiec z zegarem zamiast serca głęboko wierzy, że jego życie zależy od mechanizmu, dostrzega sprzężenie zwrotne między funkcjonowaniem zegara a swoimi uczuciami. Ponadto, powieść Malzieu skonstruowana jest według schematów baśni: chłopiec wyrusza w podróż, podczas której dojrzewa, poznaje życie, przeżywa przygody erotyczne i konfrontacje z wrogami, dotyka śmierci, by wreszcie dorosnąć i powrócić do miejsca, z którego wyruszył.

Kiedy po latach, mając już nowe, mechaniczne serce, Jack dowie się, że mógłby spokojnie żyć bez zegara, nie będzie chciał w to uwierzyć. Pielęgniarka o nazwisku Jehanne d'Ancy (zmienione imię rzeczywistej Jeanne d'Alcy, drugiej żony Mélièsa, aktorki w jego filmach) sugeruje, że Madeleine miała swój cel we wstawianiu protez w ciała chorych i nieszczęśliwych pacjentów, mimo iż wcale nie były im one potrzebne do życia. Dlaczego wszczepiła zamarzającemu Jackowi zegar? „Może po to, aby uchronić pana przed własnymi demonami, jak to czyni wielu rodziców w ten czy inny sposób"[11] – zastanawia się Jehanne. Pisarz łączy więc technikę z próbą oswajania świata wewnętrznego, z chęcią uregulowania (dosłownego – za pomocą mechanizmu) nieprzewidywalnych emocji, lęków, marzeń, które szczególnie intensywnie nawiedzają serca dzieci. Ale – jak sugeruje Benjamin – dzieci odnajdują w maszynach to, co najbardziej archaiczne, instynktownie łącząc mechanikę ze sferą wierzeń i wyobrażeń o siłach dużo potężniejszych niż to, co potrafi wynaleźć człowiek.

Méliès w *Mechanizmie serca* jest również opisany jako iluzjonista. Z kart powieści wyłania się portret, w którym czytelnik rozpoznaje cechy prestidigitatora, manipulatora, zręcznego mechanika i fantastycznego maga, który nie tylko posiada zdolność używania czarów, ale i dobrze poznał wnętrze człowieka. Te umiejętności sprawiają, że dla Jacka spotkanie z paryskim zegarmistrzem jest przełomowym momentem w miłosnych rozterkach.

[11] M. Malzieu: *Mechanizm…*, s. 145.

Mężczyzna przypomina nieco chochlika, antropomorficzną postać, niby rzeczywistą, ale i niesamowitą:

> Méliès jest bardzo ekspresyjny. Kiedy mówi, na jego twarzy poruszają się wszystkie mięśnie. Kiedy się uśmiecha, jego wąsy uwydatniają się jak u kota. […] Ten iluzjonista, którego niektórzy uważają za geniusza, udzielił mi właśnie wykładu z magii miłosnej, a na końcu wyznał, że jego najnowsza mikstura wybuchła mu na twarz. Muszę jednak przyznać, że mi pomógł. Nie tylko naprawiając zębatki, ale przede wszystkim dlatego, że ze mną porozmawiał. To wrażliwy człowiek, który umie słuchać. Wyczuwa się, że zna się na ludziach. Być może udało mu się zgłębić tajniki mechanizmów ludzkiej psychiki[12].

Przytoczony opis zawiera w sobie elementy komizmu (eliksir, który eksplodował Mélièsowi w twarz, porównanie do kota), ale i niesamowitości. W postaci iluzjonisty drzemie potencjał metamorfozy w inne stworzenie („wąsy uwydatniają się jak u kota"), co dodaje jego wizerunkowi pewnej grozy.

Edgar Morin pisze o napięciu między iluzjonizmem a czarną magią:

> [i]luzjonizm, podobnie jak czarna magia, sprawia, że rzeczy zjawiają się, znikają i przeistaczają. Ale czarownik uważany jest za czarownika, gdy tymczasem iluzjonista to zręczny nabieracz. Pokazy iluzjonistów, podobnie jak chwyty Mélièsa, są to jarmarczne, dekadenckie odpadki magii, której nikt już nie bierze na serio. A przecież fantastyka nadal dodaje rumieńców życia tym przedstawieniom. I to właśnie magiczna wizja świata, choć zdewaluowana i poddana kryteriom estetycznym, w nich się przejawia[13].

Komentarz ten wydaje się też trafnie opisywać powieściowego Mélièsa. To właśnie bohater Malzieu wydaje się najbardziej niejednoznaczny: czy jest czarodziejem, czy iluzjonistą? Wzbudza więcej niepokoju i niepewności niż Oz Wielki i Potężny, który nie ma w sobie nic z maga. Z jednej strony to lekkoduch, uwodziciel (w Hiszpanii ciągle otacza się kobietami), szarlatan,

[12] Ibidem, s. 63.

[13] E. Morin: *Kino i wyobraźnia.* Przeł. K. Eberhardt. Warszawa 1975, s. 77.

a z drugiej – przenikliwy, mądry i wrażliwy człowiek, który staje się opiekunem nastolatka. Jest nie tylko jego przewodnikiem po sferze miłości, ale i troszczy się o życie chłopca, wymienia mu zniszczony zegar z kukułką na nowy, a potem czuwa z daleka nad tym, by ciężko chory Jack wrócił do zdrowia i nareszcie dowiedział się, że potrafi żyć bez mechanizmu serca. Zegarmistrz z francuskiej książki jest bohaterem baśniowym, w zamkniętym i kompletnym świecie powieści ma w sobie zarówno cechy postaci realnej – mechanika-iluzjonisty, jak i magicznej – wszechwiedzącego mędrca, który obdarowuje młodego Jacka i staje się jego opiekunem. Warto wspomnieć, że kluczowe dla Jacka wydarzenia – ponowne spotkanie z Miss Acacią, seksualne spełnienie oraz graniczne doświadczenie śmierci – rozgrywają się nie gdzie indziej, tylko na jarmarku: w niepokojącej przestrzeni złudzeń, rozrywek, pragnienia, strachu, oszustwa i wiary w cuda. I chociaż powieściowy jarmark jest miejscem nieprzyjaznym, brudnym, niebezpiecznym i na pozór pozbawionym wszelkiej cudowności, to jednak dla Jacka to, co mu się tam przydarzy, będzie nosiło znamiona Morinowskiej „magicznej wizji świata".

Podobną wizję w odniesieniu do kina mają widzowie filmowi w *Hugonie*… To, jak opisują oni kino, akcentuje magiczne właściwości medium. Co ciekawe, także i słowa Mélièsa zgadzają się z takim postrzeganiem filmu, choć przecież – jak wykazałam wcześniej – konstrukcja jego postaci wydobywa przede wszystkim postawę technologa, majsterkowicza, reżysera iluzji. Grany przez Michaela Stuhlbarga historyk filmu René Tabard (wzorowany prawdopodobnie na pasjonacie archiwów Henrim Langlois) wspomina swoje pierwsze spotkanie z wielkim iluzjonistą, gdy jako dziecko miał okazję odwiedzić studio w Montreuil. W retrospekcji bohatera przyglądamy się jego oczami wspaniałościom atelier, które dla małego chłopca „było czymś jak ze snu". Oszklona konstrukcja wydaje się René „zaczarowanym zamkiem", w którym bajecznie kolorowe dekoracje budują świat podwodnego królestwa. Jest i akwarium z żywymi krabami, zza którego filmowane są syreny. Mistrz Méliès pojawia się w tej scenie w zbroi własnego wyrobu i z doklejoną brodą. Zwraca się do zafascynowanego dziecka: „Jeśli kiedykolwiek zastanawiałeś się, skąd biorą się Twoje sny – rozejrzyj się! To tutaj są stwarzane". Chłopiec/widz traktuje świat filmowych trików jako przestrzeń działania magii, daleką od rzeczywistości. Podobne postrzeganie

filmu scharakteryzuje później między innymi Edgar Morin, wskazując na metaforę snu jako jedną z najistotniejszych – i najwcześniejszych – prób zdefiniowania istoty kina: „[a]le choć postrzegany obiektywnie, choć będący odbiciem realnych form i ruchów – film jest odbierany przez widza jako zjawisko nierealne, wyobrażeniowe”[14]. Natomiast filmowy – tak jak i autentyczny – Méliès ma pełną świadomość tego, jak odbierane są widowiska, które tworzy, jednak nie ukrywa ich iluzjonistycznego rodowodu. Filmy to sny, które trzeba „zrobić” – skonstruować za pomocą maszynerii teatralnej i prestidigitatorskiej, uzupełnionej technicznymi możliwościami kamery.

Sprzeczność, jaka na pierwszy rzut oka zachodzi między mechanicznym a magicznym widzeniem kina, daje się uchylić, jeśli dostrzec subtelne powiązania, które łączą oba bieguny teorii. Przede wszystkim figura automatu odsyła do romantycznej tradycji literackiej, w której to automaty nabywają niepokojących cech. Z salonowych rekwizytów przemieniają się w ożywione, demoniczne androidy, które budzą lęk, zyskując niezależność i zwodniczą atrakcyjność pośród zafascynowanych mechaniką ludzi. O metamorfozie postrzegania automatu w kulturze ciekawie pisze Pierre Péju:

> [w]raz z baśniami romantycznymi dawny barokowy motyw automatów-zabawek, metafora ludzkości-marionetki przeznaczenia, przechodzi całkowitą odnowę. Mechaniczna lalka przestaje być atrakcją w kącie sali balowej, wślizgnęła się już między tancerzy, między wszystkie postacie wirujące w życiu, widoczne przez lunetę pożądania, wszędzie siejąc zwątpienie i podejrzliwość[15].

Wcześniej ozdoby bogatych wnętrz, znamionujące oświeceniowy prymat nauki i techniki, w epoce romantyzmu mechaniczne automaty uosabiają powrót człowieka do nieracjonalnego tłumaczenia świata, do odnajdywania archaicznych symboli i narracji w scenariuszach technicznego postępu. Automat staje się obiektem „nieswoim”, niesamowitym – we Freudowskim rozumieniu kategorii *unheimlich*. Owa niesamowitość objawia się w rozpoznanych na nowo automatach na co najmniej dwa sposoby. Po pierwsze, są

[14] Ibidem, s. 199.

[15] P. Péju: *Dziewczynka w baśniowym lesie*. Przeł. M. Pluta. Warszawa 2008, s. 245.

to przedmioty obecne w kulturze już od kilku stuleci, ale z jakiegoś powodu zostały zapomniane, wyparte do podświadomości. Romantyzm odkrywa je na nowo[16]. Po drugie, jak sugeruje Péju, uczucie „niepokojącej dziwności"[17], które budzą automaty, związane jest z ich ambiwalentną relacją z człowieczeństwem: „ich obecność, ich chód zarazem precyzyjny i niedoskonały są ludzkie, nazbyt ludzkie. […] Źródłem lęku jest ta nadmierna bliskość z tą niedoskonałą doskonałością, z tym życiem maszyny, które wydaje się obce i niezwykłe w chwili, gdy ją rozpoznajemy"[18]. Mechaniczne lalki są jednocześnie człowiecze i nieczłowiecze, precyzyjny rytm ich działania jest zbyt sztuczny w porównaniu do ludzkiego, ale też i zbyt doskonały. Co więcej, lalki wedle Freuda potrafią wywołać ową „niepokojącą dziwność", zwłaszcza wśród dzieci, przekonanych, że jeśli odpowiednio intensywnie będą o tym myśleć, to będą w mocy ożywić lalkę. Freud opisuje taki przypadek ze swojej praktyki, dowodząc, że wrażenie *unheimlich* wywołują nie tylko zapomniane lęki, ale i dawne marzenia[19].

Podobny stosunek do automatu ma mały Hugo Cabret. Chłopiec konsekwentnie próbuje wszystkich możliwości, aby naprawić mechanizm. Powoduje nim nie tylko zainteresowanie mechaniką, które w przypadku dziecka – jak za Benjaminem powtórzyłam wcześniej – może być wyrazem poszukiwania archaicznych symboli. Biorąc pod uwagę smutną historię sieroty, widz może domniemywać, że w działaniu Hugona ukryte jest marzenie, by w automacie „ożywić" zmarłego ojca. Kilkakrotnie chłopiec jest bliski sukcesu, a jednak android nie działa prawidłowo – bohater reaguje wtedy bardzo emocjonalnie, płacze, jednak od nowa podejmuje swój trud. I w miarę jak Hugo przybliża się do naprawy automatu, odkrywa też coraz więcej tajemnic skrywanych przez postać papy Georges'a. Automat Hugona-Méliès*a* może być zatem w filmie Scorsese odczytywany jako sobowtór reżysera-iluzjonisty.

---

[16] Por. S. Freud: *The Uncanny (1919)*. Dostępne w Internecie: http://web.mit.edu/allanmc/www/freud1.pdf [data dostępu: 26.07.2014].

[17] Tak tłumaczony jest termin „*unheimlich*" w książce Péju, zgodnie z francuskim przekładem Freuda w brzmieniu: *l'inquiétante étrangeté*.

[18] P. Péju: *Dziewczynka…*, s. 244.

[19] Zob. S. Freud: *The Uncanny…*, s. 9.

Sobowtór pojawia się w rozważaniach Freuda jako figura, w której obecne są niemal wszystkie wyznaczniki niesamowitości[20]. Według psychoanalityka, wrażenie, jakie budzi w człowieku (także jako bohaterze literackim) spotkanie z sobowtórem, dowodzi, że jest to obraz mentalny z bardzo wczesnego rozwoju myśli, który stracił swój znany i przyjazny aspekt, kojarzony przez Freuda z narcyzmem małego dziecka. Dla współczesnego człowieka „»sobowtór« stał się wizją przerażenia (*vision of terror*), tak samo jak po upadku religii odrzuceni bogowie przybierają demoniczne kształty"[21]. Odrzucając Freudowskie wyjaśnienie związane z lękiem przed kastracją, tropem demonizacji sobowtóra podąża Edgar Morin, gdy rozwija swoją teorię fotogenii, wedle której obrazy fotograficzne mają cechy widma-sobowtóra właśnie (*doubles*). Zgodnie z pierwotnymi wierzeniami, „widmo skupia w sobie wszystkie pragnienia człowieka, a przede wszystkim jego najbardziej obiektywne i obłędne pragnienie nieśmiertelności"[22]. Morin zatem ciągle łączy sobowtóra z obietnicą życia wiecznego, choć zauważa też, że człowiek przenosi na tak rozumiane swoje widmo również i lęki. Ponadto, w dalszych rozważaniach Morin opisuje proces, który cytowany wcześniej Victor I. Stoichita określił jako najważniejszy dla spotkania z cieniem: oddzielenie się widma od jego przedmiotu, a więc przekształcenie się cienia w coś zewnętrznego, obcego[23]. Te cechy fotogenii przechodzą później do kinematografu, który za sprawą Méliès przemienić miał się w kino.

Oczywiście automat w filmie Scorsese nie jest dosłownym sobowtórem Méliès, ale metaforycznym podwojeniem najistotniejszych cech tej posta-

---

[20] Por. ibidem. Freud powołuje się na refleksje Otto Ranka, który wyjaśnia fenomen sobowtóra w odniesieniu do lustrzanych odbić, cieni i wierzeń w nieśmiertelność duszy. Freud łączy sobowtóra z pierwotnym dziecięcym narcyzmem oraz z lękiem przed kastracją, jednak po pokonaniu tego dziecięcego etapu rozwoju przez człowieka sobowtór zmienia swoją funkcję: zamiast być znakiem nieśmiertelności, staje się posłańcem śmierci. W ten sposób dokonuje się przemiana znanego i oswojonego w straszne, budzące lęk i zapomniane – sobowtór staje się wyrazem „niepokojącej dziwności".

[21] Ibidem, s. 10. Jeśli nie zaznaczono inaczej, wszystkie cytaty z tekstów obcojęzycznych w moim tłumaczeniu.

[22] E. Morin: *Kino…*, s. 42.

[23] Zob. ibidem, s. 44–45.

ci. Mechaniczny „człowiek", rysując, tworzy fantastyczne światy, a także ogniskuje w sobie ludzki lęk przed śmiercią, marzenie o nieśmiertelności, przestrach przed nieludzkimi maszynami, które poruszają się i potrafią zwieść zmysły – tak jak mechaniczna lalka Olimpia zwiodła Nathaniela (bohatera *Piaskuna* E.T.A. Hoffmanna), który zakochał się w automacie. Echa wrażenia „niepokojącej dziwności", które może budzić filmowy automat w widzu – przede wszystkim za sprawą kadrowania – powodują, że historia opowiedziana w *Hugonie*… otwiera się na skojarzenia i interpretacje związane z figurą sobowtóra. Najbardziej niesamowity jest moment, w którym automat rysuje kadr z *Podróży na Księżyc* – przez moment Isabelle i Hugonowi (a także widzowi) wydaje się, że widzą w mechanicznej lalce samego Mélièsa. Przeczucie sobowtóra – Morinowskiego widma – buduje delikatną sieć powiązań między tajemniczym sklepikarzem z Montparnasse'u a skomplikowanym, nieprawdopodobnie precyzyjnym mechanizmem.

Obie fikcyjne postaci Mélièsa – powieściową i filmową – łączy jedna ważna cecha, związana z figurą automatu: zarówno u Malzieu, jak i u Scorsese mają one rysy konstruktora maszyn. Bohater książki dzieli z autentycznym wynalazcą rysującego i piszącego androida Henrim Maillardetem zegarmistrzowską profesję[24], bohater filmu – w chwili, w której go poznajemy – prowadzi zagracony sklepik, w którym roi się od dziwnych urządzeń. Péju rysuje portret budowniczego automatów, jaki wyłania się z literatury: „[w]tywórcy automatów żyją w dziwnych pomieszczeniach, w graciarniach, sięgają po wszystkie dostępne techniki, nie troszcząc się o dziedzinę, i tworzą swoje sztuczne postaci z najróżniejszych elementów"[25]. Dziwne są miejsca, w których odbiorca spotyka fikcyjne wcielenia Mélièsa: zapomniany stragan na dworcu, nieco retro i staromodny pośród najnowocześniejszej techniki, oraz zakład zegarmistrzowski o dwuznacznej sławie, gdzie oprócz zegarów bohater trzyma tajemnicze mikstury i narzędzia. Konstruktorzy automatów występujący w romantycznych baśniach są według Péju figurami

[24] Zegarmistrzem był też Jean Eugène Robert-Houdin (1805–1871), iluzjonista, właściciel paryskiego teatru Robert-Houdin i nauczyciel Mélièsa. Ten ostatni odkupił teatr od wdowy po Houdinie w 1888 r.

[25] P. Péju: *Dziewczynka*…, s. 243.

twórców-rzemieślników, dawnych artystów, których opuściło natchnienie i została im już tylko mechaniczna iluzja.

Tworzenie automatów to metafora zdegradowanej twórczości artystycznej, opartej na sklejaniu fragmentów dzieł już istniejących: „[t]eraz mechanik jest tym, który nie gardzi sztuczkami, grą luster, kółkami zębatymi i najrozmaitszymi trikami"[26]. Postać iluzjonisty w kulturze zyskuje więc jeszcze jeden rys: majsterkowicza, mechanika, który wkracza na miejsce dawnych wielkich artystów. Wydaje się, że w relacji Péju mechanik to ktoś gorszy niż artysta, ale przecież efekty, jakie osiąga za pomocą swych konstrukcji, są równie spektakularne co wcześniej oddziaływanie genialnych dzieł. Autentyczny Méliès był przekonany, że to właśnie „majstrowanie" obrazów jest ich największą siłą, decydującą o tak silnym i zaangażowanym odbiorze fantastycznych widm przez widza. Tak jak Olimpia z baśni Hoffmanna wymyka się spod kontroli swego ojca-twórcy, wchodząc między ludzi i siejąc grozę, tak i obrazy kinowe, skonstruowane z trikowych maszynerii, obejmują swym spektrum pole daleko szersze niż pracownia iluzjonisty, niż biały ekran w kinie. Nawet jeśli Méliès nieustannie podkreśla w swych filmach, że jego obrazy są wyłącznie trikami, scenicznymi *tableaux* przeniesionymi na taśmę filmową, widzowie podziwiają je jako widma, fantazmaty wyzwalające wyobraźnię.

Morin argumentuje, że to właśnie Georges Méliès dokonał przeobrażenia kinematografu w kino, a udało mu się to przede wszystkim dzięki zastosowaniu „obrazów z trikami": „kinematograf pogrążył się od 1896 roku w fantasmagorii. Nie do wiary, ale fantastyczność wyłania się niejako samoczynnie z najbardziej realistycznych maszyn"[27]. Zwraca uwagę użycie terminu „fantasmagoria" – tutaj prawdopodobnie zarówno w znaczeniu pierwotnym, związanym ze spektaklami Robertsona i jemu podobnych, jak i późniejszym, metaforycznym, oznaczającym po prostu fantastykę. Skoro kinematograf produkuje obrazy-widma, uruchamia podobną postawę odbiorczą co niesamowite fantomy fantasmagorii. Obrazy kina są zarazem realne, niemal materialne, i nierzeczywiste, a ta ich właściwość wiąże się

[26] Ibidem, s. 242.
[27] E. Morin: *Kino…*, s. 73.

z historycznie wcześniejszymi – i zupełnie odmiennymi – mediami. W filmie *Hugo*… reżyser pokazał owe wielopoziomowe relacje między automatyką, mechaniką, archaicznymi marzeniami i wierzeniami a teorią kina. Filmowy Georges Méliès należy i do sfery racjonalnej techniki, i do przestrzeni pierwotnych, które odbijają się we współczesnych obrazach fantastycznych. Sprzeczność między „mechanicznym" a „sennym" rozumieniem kina okazuje się więc pozorna, ponieważ obie postawy mają to samo źródło: spotkanie z odbiciem-cieniem-sobowtórem, które nieustannie powtarza się w kolejnych epokach jako spotkanie z odbiciem w tafli wody lub w lustrze, z portretem, automatem, projekcją, obrazem fotograficznym i filmowym.

Scorsese, podobnie jak twórca kinematograficznych obrazów fantastycznych, nie ukrywa przed widzem warsztatu filmowego, poświęcając wiele uwagi na dokładne zobrazowanie studia w Montreuil: idąc za wzrokiem chłopca, kamera przygląda się konstrukcji budynku ze szkła, pozwalającej na wpuszczenie maksymalnej ilości światła słonecznego do środka, by później pokazać nam szereg rekwizytów, scenografii i urządzeń trikowych. Jedna jest wszakże nieścisłość w filmowej wizji Montreuil: Méliès malował wszystkie dekoracje i tła w szarościach, nie używał koloru (jak przedstawia to filmowa wizja), ponieważ na czarno-białej taśmie lepsze kontrasty uzyskiwano, rejestrując monochromatyczne obrazy. W filmie *Hugo*… wyjaśnione są też niektóre triki, jak na przykład iluzja zdjęć „podwodnych" w opisanej retrospekcji Tabarda. W ten sposób reżyser nawiązuje do najwcześniejszych konwencji widowisk kinematograficznych, w których nieprawdopodobne dekoracje i wydarzenia oraz częste zwroty do widza demaskowały iluzję, a jednocześnie nie pozwalały mu zapomnieć, że to, co ogląda, to tylko film[28]. W odniesieniu do produkcji Star Film André Gaudreault pisał, iż

[28] Była to kontynuacja zasad panujących na pokazach iluzjonistycznych, podczas których również prestidigitatorzy przypominali o sztuczności swych spektakli. Zob. D. North: *Magic and Illusion in Early Cinema*. "Studies in French Cinema" 2001, no. 1–2, s. 72. Dostępne w Internecie: http://www.academia.edu/1939546/Magic_and_illusion_in_early_cinema [data dostępu: 01.07.2014]; T. Gunning: *Illusions Past and Future: The Phantasmagoria and its Specters.* Dostępne w Internecie: http://www.mediaarthistory.org/refresh/Programmatic%20key%20texts/pdfs/Gunning.pdf [data dostępu: 25.06.2014]; Idem: *Jesteśmy tutaj i gdzie indziej. Magia sceniczna końca XIX wieku a pojawianie się (i znikanie) wirtualnego obrazu jako korzenie kina.* „Kultura Popularna"

> wyszukane scenografie Mélièsa są tak wystylizowane, żeby nie było żadnych wątpliwości co do ich oczywistej sztuczności. […] wszechświat, który Méliès przedstawia, jest tak całkowicie „nie do wiary", że nie może być wątpliwości co do jego skonstruowanej i „cudopochodnej" natury[29].

Podobny zabieg możemy zaobserwować na poziomie metatekstualnym, w czasoprzestrzeni filmu *Hugo*… – wykreowany cyfrowo dworzec Montparnasse jest zbyt kolorowy, wyraźny i dopracowany, aby mógł być prawdziwy. Liczne jazdy kamery w głąb kadru, które w połączeniu z obrazem w 3D sprawiają, że widz jest „wciągany" przez filmowy świat, mogą zostać uznane za współczesne metody „doceniania iluzji"[30]. Istnieje zresztą obecnie nurt refleksji nad najnowszym kinem, wedle którego dzisiejsze efekty specjalne spełniają podobną funkcję, co ułożone w ciąg szokujące widza obrazy spod znaku kinematografu atrakcji[31].

Widzowi *Hugona*… film także co chwilę przypomina, że jest tylko filmem, choćby przez liczne intertekstualne odwołania[32]. Dzieje się tak również we fragmentach, które potraktować można jako serie trików – tak jak na przykład w brawurowej sekwencji ucieczki Hugona przed policjantem (Sacha Baron Cohen). Jest ona zakończona obrazowym cytatem z filmu *Jeszcze wyżej!* (reż. H. Lloyd, 1923): chłopiec zawisa na wskazówce zegara. Choć – w odróżnieniu od wczesnych filmów – ujęcia podporządkowane są nadrzędnej intrydze, każde z nich mogłoby być także odrębnym spektaklem, popisem technicznej sprawności reżysera i ekipy odpowiedzialnej

---

2013, nr 3 (37), s. 6–17. Dostępne w Internecie: http://kulturapopularna-online.pl/abstracted.php?level=4&id_issue=872300 [data dostępu: 25.08.2014].

[29] A. Gaudreault: *Tożsamość…*, s. 27.

[30] Zob. ibidem.

[31] Zob. M. Pabiś-Orzeszyna: *Kino atrakcji. Historia, krytyka, mapa i kartoteka.* „Kultura Popularna" 2013, nr 3 (37), s. 24. Dostępne w Internecie: http://kulturapopularna-online.pl/abstracted.php?level=4&id_issue=872300 [data dostępu: 25.08.2014].

[32] Zob. opracowanie filmu autorstwa M. Dowgiela i A. Kołodziejczak: *Hugo i jego wynalazek.* Dostępne w Internecie: http://www.edukacjafilmowa.pl/materialy-edukacyjne/opracowania-filmow/item/298-hugo-i-jego-wynalazek [data dostępu: 25.07.2014]; http://hopelies.com/2011/12/06/hugo-addendum-the-film-in-context/ [data dostępu: 25.07.2014] oraz http://www.fxguide.com/featured/hugo-a-study-of-modern-inventive-visual-effects/ [data dostępu: 25.07.2014].

za efekty specjalne. Narracja *Hugona*… natomiast – poza głównym wątkiem dotyczącym wspólnej przygody chłopca i Isabelle – jest w istocie luźnym połączeniem krótkich epizodów, z których każdy nawiązuje do innego stylu filmowego[33]. Gaudreault, powołując się na notatki samego mistrza, konstatuje, że „Méliès zwykle tylko opowiada historię w celu upiększenia lub powiązania prezentacji swoich najnowszych sztuczek. Wszystkie jego filmy są »motywowane trickami«"[34]. W konstrukcję filmu Scorsese wplecione są triki współczesne, z epoki cyfrowej, czego przykładem jest scena, w której pociąg przebija ścianę dworca i wypada z piętrowego peronu na ulicę – nakręcona przy użyciu green screenu, małego modelu pociągu oraz makiety dworca[35]. Stwierdzenie, że amerykański reżyser traktuje fabułę jedynie „pretekstowo", aby ukazać serię zachwycających *tableaux*, byłoby oczywiście interpretacyjnym nadużyciem, jednak analiza powiązań między poszczególnymi wątkami i scenami pozwala wnioskować o bardzo ważnej roli widowiskowych efektów w filmie *Hugo*… Stosowanie zarówno najnowszych metod spod znaku CGI, jak i trików tradycyjnych (przykładowo animacja poklatkowa w scenie naprawy mechanicznej zabawki przez tytułowego bohatera) wzbogaca pasjonującą historię o wymiar autotematyczny oraz łączy w obrębie jednego obrazu hołd dla wczesnego kina i porównanie jego mechanizmów z dzisiejszym stanem rzeczy.

Za aluzję do naukowej dyskusji, w której badacze argumentują bądź za wielkomiejskim[36], bądź za jarmarcznym charakterem kinematografu, można uznać nieznaczną zmianę w biografii filmowego Mélièsa. W filmie Scorsese oglądamy retrospektywną sekwencję, w której Georges odwiedza wędrowny cyrk. Przechodzi obok karuzeli, mija scenę, na której odgrywany jest magiczny

[33] Por. szczegółowy komentarz w recenzji autorstwa Kristin Thompson: *Hugo*…

[34] A. Gaudreault: *Tożsamość…*, s. 29.

[35] Wiele trików użytych w produkcji *Hugona*… jest wyjaśnionych na stronie internetowej: http://www.fxguide.com/featured/hugo-a-study-of-modern-inventive-visual-effects/ [data dostępu: 22.02.2014].

[36] Zob. m.in. A. Friedberg: *Mobilne i wirtualne spojrzenie w nowoczesności: „flâneur/flâneuse"*. Przeł. M. Murawska, M. Pabiś, T. Sukiennik, N. Żurowska. W: *Rekonfiguracje modernizmu. Nowoczesność i kultura popularna.* Red. T. Majewski. Warszawa 2009; A. Nacher: *Mobilne, wirtualne, realne. Rekonfiguracja doświadczenia miejskiego między nowoczesnością a postnowoczesnością.* W: *Rekonfiguracje…*, s. 103–118.

spektakl. W kadrze pojawia się też szczudlarz, w tle widać sztuczne ognie. Nagle, pośród wielu przykuwających uwagę atrakcji, Méliès zauważa „coś dziwnego": namiot, gdzie odbywają się pokazy kinematografu braci Lumière. W ścieżce dźwiękowej filmu słychać zapowiedź antreprenera: „W środku mamy ruchome obrazy, wejdź i zobacz!". Scorsese następnie rekonstruuje legendę o widzach, którzy podrywają się z miejsc na widok pociągu wjeżdżającego na stację La Ciotat, a Méliès przyznaje, że „zakochał się w wynalazku".

W filmowej wersji *Mechanizmu serca*, w której kinematograficzne zainteresowania Mélièsa są wyraźniej zaakcentowane, zmiany w biografii bohatera również przesuwają jego doświadczenia z kinematografem w przestrzeń jarmarku. W Paryżu postać o nazwisku Méliès prowadzi eksperymenty z kamerą, jednak dopóki nie pozna Jacka, nie udaje mu się osiągnąć sukcesu. Dopiero obserwacja mechanizmu serca, który funkcjonuje na tych samych zasadach co kamera, pozwala iluzjoniście-zegarmistrzowi dopracować aparat. To zapewne aluzja do tego, jak wiele autentyczny Méliès zawdzięczał w swojej pracy maszyneriom Robert-Houdina oraz – pośrednio – badaniom Maillardeta nad automatami. Pierwszy film pokazuje fikcyjny Méliès w przestrzeni jarmarku „Extraordinarium" („Niezwykłości") – i jest to film trikowy, nakręcona w konwencji feerii fantastyczna historia o Romeo i dwóch Juliach, rozgrywająca się na dnie morza. Publiczność złożona z amatorów wszelakich dziwów oraz *freaks* jest zachwycona. Méliès przyznaje, że zainspirował go Jack i jego mechaniczne serce.

W rzeczywistości przyszły twórca Star Film uczestniczył w pierwszym publicznym płatnym pokazie kinematografu Lumière'ów w salonie indyjskim Grand Café w Paryżu w grudniu 1895 roku[37], czyli zapoznał się z urządzeniem przełomowym – także dla jego kariery – w zupełnie innym kontekście: metropolitalnej „sensacyjności", która odnosiła się do szeregu bodźców sensorycznych, z jakimi miał do czynienia mieszkaniec miasta drugiej połowy XIX wieku[38]. Tymczasem jarmark był podstawowym „rynkiem"

[37] Zob. T. Lubelski: *Lumière…*, s. 113.

[38] Na temat kontynuacji rozrywek jarmarcznych opartych na „praktyce podglądania obrazów" (*peep practice*) w wielkich miastach, przeznaczonych dla burżuazyjnego odbiorcy zob. E. Huhtamo: *Toward a History of Peep Practice*. In: *A Companion to Early Cinema*. Eds. A. Gaudreault, N. Dulac, S. Hidalgo. Oxford 2012, s. 32–51.

odbioru dla wczesnego „kinematografu atrakcji" opartego na „estetyce zaskoczenia" i wzorowanego na atrakcjach dostępnych bywalcom jarmarków jeszcze sprzed epoki filmu[39]. Modyfikacja biografii Mélièsa w odniesieniu do tak ważnego doświadczenia, jakim było dla niego poznanie kinematografu, jest bardzo znacząca dla refleksji na temat istoty jego trikowych filmów, które wprost idealnie wpisywały się w model filmów dystrybuowanych właśnie na jarmarkach[40]. Tym bardziej że najwięcej intertekstualnych nawiązań w dziele Scorsese dotyczy najsłynniejszej realizacji Mélièsa, czyli *Podróży na Księżyc*.

Skoro – jak dowodzi Joseph Garncarz[41] – jarmarki były przed 1910 rokiem najważniejszym rynkiem zbytu dla filmów, a w związku z tym ich publiczność wyznaczyła dominujący styl europejskich produkcji, nie dziwi fakt, że szesnastominutowa nieprawdopodobna historia zbudowana z ciągu trikowych *tableaux* największy sukces odniosła właśnie na seansach jarmarcznych. Badacz Matthew Solomon tłumaczy to zjawisko:

> *Podróż na Księżyc* jest filmem jarmarcznym, który dostarcza podróżnikom-bohaterom – a także publiczności – widoków i podniet rodem z parku atrakcji lub wystawy światowej przełomu wieków. Jednym z powodów, dla których jego fantazja o lunarnej podróży mogła być tak pociągająca, jest to, że podróż na księżyc jest przedstawiona w formie wycieczki na jarmark[42].

Wrażenia, które stają się udziałem naukowców o wyraźnie kolonizatorskich zapędach podczas podróży międzyplanetarnej, przypominają doznania znane bywalcom parków atrakcji, spacerującym od jednej zadziwiającej sceny do drugiej według wytyczonej ścieżki. W tym kontekście modyfikacja biografii Mélièsa, której dokonuje Scorsese, ukazując jego pierwsze

---

[39] Zob. J. Garncarz: *The European Fairground Cinema: (Re)defining and (Re)contextualizing the "Cinema of Attractions"*. In: *A Companion…*, s. 317–333.

[40] Przypomnę, że w powieści Malzieu Méliès pracuje nad wynalazkiem umożliwiającym projekcję ożywionych fotografii także na jarmarku.

[41] Zob. J. Garncarz: *The European…*

[42] M. Solomon: *A Trip to the Fair; or, Moon-Walking in Space*. In: *Fantastic…*, s. 143–144. Tam zob. też szczegółową analizę porównawczą filmu Mélièsa i popularnych atrakcji jarmarku lub wystawy, w tym symulatora podróży na księżyc.

spotkanie z kinematografem właśnie na jarmarku, nabiera głębszego sensu i sugeruje widzowi, że twórca *Podróży na Księżyc* inspirował się krajobrazem parku atrakcji w konstruowaniu swych filmowych *tableaux*. Filmowy portret Méliès konsekwentnie akcentuje zainteresowanie reżysera-iluzjonisty kulturą popularną, rozrywkową, jego niesamowite wyczucie gustu i oczekiwań „prawdziwie masowej publiczności"[43].

Tymczasem cytaty z *Podróży na Księżyc* w fabule *Hugona*… pojawiają się w ramach zupełnie innego dyspozytywu. Hugo wspomina, że nieżyjący już ojciec opowiedział mu kiedyś o pierwszym filmie, który w życiu obejrzał: „Poszedł do ciemnego pomieszczenia i na białym ekranie zobaczył rakietę wlatującą w oko człowieka w księżycu. Powiedział, że to było tak, jakby zobaczył swoje sny w środku dnia". Konsekwentnie więc Scorsese przedstawia odbiór filmów Méliès zgodnie z postrzeganiem kina jako snu. Odnajdujemy w tej strategii między innymi echa myśli Jeana Epsteina, który „nazwał kinematograf »maszyną snów«, pisząc, że szczególny dyskurs snu, jego logikę i architektonikę możemy odnaleźć w cechach przypisywanych stylowi filmowemu"[44]. Wydaje mi się jednak, że dominująca w *Hugonie*… wizja odbioru dzieł Méliès na podobieństwo sennego marzenia jest oznaką mitologizacji jego twórczości, jaka dokonała się już po okresie premier ze studia Star Film. Przytoczone wcześniej wnioski z badań nad zachowaniem publiczności pierwszych seansów oraz nad strategią twórczą samego Méliès dowodzą raczej, że na początku XX wieku filmy produkowane w Montreuil wpisywały się idealnie w ducha czasu i w oczekiwania publiczności, a o ich sukcesie zadecydowała między innymi techniczna precyzja i artystyczna wartość „magicznych" obrazów.

Najnowsze ustalenia badaczy dotyczące recepcji dzieł twórcy Star Film akcentują podobieństwo atrakcji, jakie oferowały jego filmy, do feerii popularnych wśród dziewiętnastowiecznej publiczności teatralnej[45]. Feerie operowały zaskoczeniem i nieustannymi przeobrażeniami dekoracji, nawiązując do wcześniejszych spektakli latarni magicznej i do teatru barokowego. Naj-

---

[43] G. Méliès: *Les Débuts d'un film célèbre*. « Ce soir » 23.12.1937, s. 8. Cyt. za: M. Solomon: *A Trip*…, s. 143.

[44] A. Helman: *Metafora snu w teorii filmu*. „EKRANy" 2013, nr 1 (11), s. 82–87.

[45] Zob. F. Kessler: *"A Trip to the Moon" as Féerie*. In: *Fantastic*…, s. 115–128.

ważniejszymi środkami wyrazu były: ciągły ruch, taniec, pantomima i muzyka. Sceniczne fabuły bywały zupełnie nieprawdopodobne, a im bardziej dziwaczne, tym większym cieszyły się zainteresowaniem, ponieważ pozwalały na kreację najbardziej fantastycznych dekoracji. Publiczność stanowili w większości nie najlepiej wykształceni obywatele miast, którzy szukali w przedstawieniach zmysłowych atrakcji, ale także ciekawi byli iluzyjnego zastosowania najnowszych wynalazków. Jak podkreśla bowiem Tomasz Majewski, „[n]auka i technika była w niej [feerii – J.H.B.] na usługach zbiorowego marzenia, jednocześnie mechaniczna infrastruktura pozostawała ukryta, aby nic nie zakłócało iluzji”[46]. Feeria zatem kontynuowała romantyczną strategię poznania, stojącą w opozycji do empiryzmu i racjonalizmu: widzowie byli konfrontowani z realnością o fantomowej oprawie. W tę estetykę wpisywały się krótkie filmy Mélièsa, przedstawiające magiczne krainy, nawiedzone zamki i młyny, ludzi, którzy potrafili mnożyć swoje głowy i kończyny…

Konwencja „obrazów fantastycznych” zdezaktualizowała się jednak w ciągu kilkunastu lat, ich konstrukcja stała się anachroniczna. Zwłaszcza w miastach widzowie stałych kin, które powstawały od ok. 1907 roku, zaczęli stopniowo przyzwyczajać się do kina „narracyjnej integralności”[47], nieco później – do filmów udźwiękowionych. Ponadto, po I wojnie światowej zbiorowe doświadczenia społeczeństwa były zbyt bolesne, zbyt traumatyczne, by kultywować upodobanie w podniecającej, magicznej sztuce feerii, odbieranej na podobieństwo białej magii[48]. Na serie *tableaux* z transformacjami, od których Méliès nie chciał odejść, nie starczało już miejsca w repertuarze. Co więcej, wspomnienie ojca Hugona odnosi się raczej do wizyty w stałym kinie – ciemnej sali z białym ekranem, „świątyni kina” według Rolanda Barthes'a, w której widz znajduje się w stanie podobnym do snu, nie tylko podziwia obrazy, ale i doznaje erotycznej przyjemności wynikającej z charakteru samego dyspozytywu[49].

[46] T. Majewski: *Fantasmagoria i episteme nowoczesności.* W: Idem: *Dialektyczne feerie. Szkoła frankfurcka i kultura popularna.* Łódź 2011, s. 40.

[47] Zob. T. Gunning: *The Cinema of Attraction: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde*. "Wide Angle" 1981, Vol. 8, no. 3–4; J. Garncarz: *The European…, passim*.

[48] Por. T. Majewski: *Fantasmagoria…*, s. 39–40.

[49] Zob. R. Barthes: *Wychodząc z kina.* W: *Interpretacja dzieła filmowego. Antologia przekładów.* Red. W. Godzic. Kraków 1993, s. 157–160.

W autotematyczny dyskurs o kinie, który można wyczytać między obrazami *Hugona*…, wpisuje się też zakończenie filmu – jubileuszowy seans dzieł papy Georges'a, „cudownie" przywróconego do życia dzięki spotkaniu dzieci i Tabarda w bibliotece filmowej[50]. Już samo miejsce pracy naukowca – biblioteka – jest tu znaczące, ponieważ odsyła nas do pewnego paradygmatu studiów nad filmem jako badań nad tekstami – zarówno dokumentami z epoki, jak i późniejszymi narracjami historycznymi. Biblioteka, w której dzieci spotykają Tabarda, wzorowana zapewne na paryskiej Bibliothèque du film, jest bardzo ważna dla rozwiązania fabularnej intrygi. Praca w bibliotece, w której można dotrzeć do archiwalnych materiałów-świadectw oraz zapoznać się z pierwszymi interpretacjami i syntezami dziejów filmu, oferuje możliwość dotknięcia historii. Andrzej Gwóźdź notuje w jednym z felietonów: „[j]a już wolę biblioteki filmowe. […] Zachowują w sobie coś z aury kina, którą chcą przechować muzea, ale czasami wydają mi się bardziej autentyczne i tajemnicze"[51]. Tabard ma wprawdzie także i małe prywatne muzeum urządzeń do animacji obrazów oraz pamiątek po Mélièsie, ale to właśnie w bibliotece dokonuje się przecież najważniejsze dla niego odkrycie: uwielbiany przez niego reżyser żyje! Dzięki pasji naukowca, który odnalazł i zachował wiele z zaginionych filmów iluzjonisty, możliwe stało się zorganizowanie publicznego pokazu z udziałem twórcy.

Pierwowzorem wydarzenia była najprawdopodobniej gala z 16 grudnia 1929 roku, zorganizowana w Salle Pleyel[52]. Podczas niej pokazano również *Podróż na Księżyc* w zupełnie innej sytuacji odbiorczej niż na jarmarku: w eleganckiej sali, urządzonej zgodnie z ustalonym już klasycznym dyspozytywem, w podniosłej, wyjątkowej atmosferze. To w takich okolicznościach widz odczuwa intensywnie, że „dynamika filmu, podobnie jak snu, przezwycięża ramy czasowe i przestrzenne. […] Czas także się rozprasza, zwęża i odwraca. […] we śnie, podobnie jak w filmie, obrazy wyrażają ukryty

[50] W filmie Scorsese Méliès uważany jest przez historyków filmu za zmarłego, czego nie potwierdza jego rzeczywista biografia.

[51] A. Gwóźdź: *Nie lubię muzeów filmowych*… W: Idem: *Jest film, nie ma filmu – koniec bajki. Felietony o kinie*. Wrocław 2013, s. 100.

[52] Zob. A. Gaudreault: *Tożsamość*…, s. 34.

sens: to znaczy pragnienia i obawy”[53]. Lunarna fantazja poruszyła widzów po ponad 25 latach od daty powstania już nie jako zestawienie „obrazów z transformacjami”, ale jako magiczna opowieść o podróży przez kolejne niesamowite miejsca, rozgrywającej się w podobnym rytmie jak senne błądzenia, przekraczające ramy rzeczywistych przestrzeni i czasu.

Gala Méliès, odtworzona przez Scorsese, jest też bardzo dobrym punktem wyjścia do analizy obecnego w filmie dyskursu na temat roli archiwów w rekonstrukcji filmów oraz dyspozytywu ich oglądania. W *Hugonie*… wykorzystano fragmenty autentycznego dzieła, poddanego restauracji cyfrowej przez Lobster Films, Fondation Groupama Gan oraz Fondation Technicolor w 2011 roku, po odnalezieniu brakujących fragmentów[54]. Premiera zrekonstruowanej wersji odbyła się podczas otwarcia festiwalu w Cannes 11 maja 2011 roku. Premiera *Hugona*… – 23 listopada tego samego roku. Oba wydarzenia – w Cannes oraz w filmowym Paryżu – można interpretować w odniesieniu do modeli, jakie w teorii praktyki archiwistycznej sformułowała Giovanna Fossati, profesor Uniwersytetu w Amsterdamie i główna kuratorka holenderskiego muzeum filmowego EYE. Rozpatrując film jako artefakt materialny lub/i konceptualny, badaczka proponuje pięć modeli interpretacji filmu-artefaktu w ramach praktyki archiwów:

1) film jako oryginał – każda kopia uznana za dzieło autentyczne, kompletne i oryginalne, o wartości historycznej. Przyjęcie tego podejścia podczas rekonstrukcji łączy się z dążeniem do odtworzenia filmu dokładnie takiego, jaki był pierwotnie. Pojawia się tu jednak problem z ustaleniem kopii wzorcowej: czy oryginał to film taki, jaki pokazano na premierze, czy też taki, jaki zatwierdził reżyser, czy może jest to jeszcze inna wersja. Ponadto, archiwiści borykają się także z paradoksem obowiązku ochrony i udostępniania autentycznej kopii;
2) film jako sztuka – koncept, który leży u podstaw polityki wielu archiwów; szczególnie popularna jest perspektywa teorii autorskiej. Traktowanie filmu jako sztuki sytuuje się pomiędzy pojmowaniem filmu jako obiektu materialnego i konceptualnego;

[53] E. Morin: *Kino…*, s. 108.

[54] Na temat restauracji i cyfrowej rekonstrukcji *Podróży na Księżyc* zob. G. Duval, S. Wemaere: *La couleur retrouvée du « Voyage dans la lune » de Georges Méliès*. [b.m.] 2011.

3) film jako obraz stanu możliwości technicznych w danej epoce (*state of the art*) – model oparty na przekonaniu, że twórcy filmowi dążą do przekraczania ograniczeń medium oraz do „tłumaczenia idei na obrazy". Przykładem takiego pojmowania filmu może być teoria i praktyka filmowa Méliès: operowanie zdjęciami trikowymi, kolorowanie, poszukiwania techniczne i intermedialne, wykorzystanie mechanizmów teatralnych oraz dążenie do ustalenia specyfiki medium i wskazania na jemu właściwe środki wyrazu;
4) film jako dyspozytyw – wiąże się z poprzednim modelem; czerpie z teorii Baudry'ego i Kessera, rozszerzając rozumienie filmu także o przestrzeń, warunki i specyfikę odbioru oraz o cechy aparatu projekcyjnego. W ramach tego podejścia archiwa pokazują filmy w nowych dyspozytywach – na przykład w serwisie YouTube, w plenerze itp.;
5) film jako performans – model, który badaczka opracowała w odniesieniu do archiwistycznych praktyk restauracji i rekonstrukcji kina niemego, „odgrywanego" na nowo w kontekstach zbliżonych do autentycznych lub zupełnie nowych, z wykorzystaniem intermedialności[55].

Cyfrowa rekonstrukcja oraz digitalizacja *Podróży na Księżyc* wpisują się w model podejścia do filmu jako do odzwierciedlenia stanu technicznych możliwości. Uroczysty seans w sali kinowej podczas gali (czy to autentycznej gali w Cannes[56], czy też filmowej rekonstrukcji *Gali Méliès*) jest raczej realizacją czwartej postawy opisanej przez Fossati. Zgodnie z tym modelem „archiwa promują praktykę wyświetlania filmów w ramach dyspozytywów innych niż tradycyjne, to znaczy projekcja w ciemnym kinie"[57]. *Hugo*… pełen jest także i innych odniesień do klasycznego kinowego dyspozytywu, zarówno w warstwie słownej, kiedy postaci opowiadają o kinowych

[55] Zob. G. Fossati: *From Grain to Pixel: The Archival Life of Film in Transition.* Amsterdam 2009; Eadem: *Multiple Originals: The (Digital) Restoration and Exhibition of Early Films*. In: *A Companion*… W książce autorka przedstawia pierwsze cztery modele, natomiast propozycja modelu „film jako performans" pojawia się w późniejszym artykule.

[56] Wydarzenie w Cannes sytuowało się w zasadzie na pograniczu czwartego i piątego modelu według Fossati: nowa oprawa muzyczna, skomponowana przez francuski zespół Air, oraz wpisanie seansu w filozofię festiwalu są także przykładem myślenia o filmie niemym w kategoriach performansu.

[57] G. Fossati: *Multiple*…, s. 555.

doświadczeniach, jak i w obrazie – na przykład w sekwencji prywatnego seansu dla „mamy Jeanne" (Helen McCrory; pierwowzorem postaci była Jeanne d'Alcy) czy nielegalnej wizyty Hugona i Isabelle w kinie, w którym odbywa się festiwal niemego filmu. Liczne wypowiedzi postaci na temat wrażeń z filmowych seansów, czy to w namiocie na jarmarku (papa Georges), czy to w stałym kinie (Hugo, jego ojciec, René Tabard), wskazują na to, że myślenie o kinie jako o miejscu spotkania z filmem odgrywa istotną rolę w autotematycznym dyskursie, który prowadzi Scorsese.

W zrozumieniu funkcji intertekstu *Podróży na Księżyc* w interpretacji *Hugona*… istotna jest również analiza sposobu konstruowania ujęć, charakterystycznego dla filmów z nurtu kinematografu atrakcji. Najsłynniejszą sceną z filmu Mélièsa jest moment, w którym rakieta wbija się w oko księżyca o ludzkiej twarzy. Jak wcześniej wspomniałam, w *Hugonie*… automat rysuje właśnie to ujęcie, wspomina je też ojciec chłopca. *Podróż na Księżyc*, a zwłaszcza sekwencja poprzedzająca lądowanie rakiety, służy Gunningowi jako przykład tekstu wyjaśniającego zjawisko „widzenia rakietowego" (*rocket vision*), ponieważ analizując ten film, można „ustalić dwuznaczne przestrzenie wczesnego filmu, ale też sposób, w jaki ta hybrydyczna i złożona przestrzeń znalazła swój idealny model narracji w eksploracji sfery pozaziemskiej"[58]. Gunning zwraca uwagę zarówno na maszyny iluzji pochodzące jeszcze z teatru, jak i na nowe, już kinowe efekty trikowe, przede wszystkim jednak poddaje analizie proces zbliżania się kapsuły z kosmonautami do księżyca. Rakieta przybliża się do księżyca czy też – zgodnie z technicznym rozwiązaniem sekwencji – księżyc przybliża się do rakiety. W studio filmowym statyczna kamera wymusiła ruch księżyca, który obserwowany z punktu widzenia… samej rakiety staje się coraz większy. Wrażenie trajektorii ruchu jest wywołane zwiększaniem się obiektu, do którego zbliża się kapsuła. Punkt widzenia, który nie należy do człowieka, Gunning definiuje jako „osobliwie technologiczny i nowoczesny […], punkt widzenia pędzącej rakiety"[59]. Dzięki wprowadzeniu go do filmu widz może przekroczyć swoje możliwości postrzegania czasoprzestrzeni. Kamera-rakieta staje się zatem

[58] T. Gunning: *Shooting into Outer Space: Reframing Modern Vision*. In: *Fantastic*…, s. 99.
[59] Ibidem, s. 106.

medium, które przydaje widzowi nadnaturalnych zdolności doświadczania filmowego świata. Przypomina ono sposób, w jaki postrzegany jest kalejdoskop: „następstwo spektakularnych ujęć dekoracji stwarza niemal kalejdoskopową serię obrazów”[60]. Kinematograf atrakcji wykorzysta te możliwości montażu ujęć jako jeden ze swych najbardziej istotnych środków wyrazu. Późniejsze kino natomiast będzie korzystać z faktu, że kamera ma szersze możliwości percepcyjne niż widz.

Porównanie analizy „percepcji rakietowej” z sekwencją otwierającą *Hugona…* pozwala natomiast rozszerzyć dyskusję nad nowoczesnymi i technologicznymi sposobami narracji, których używa kino. Na początku filmu, po serii planów ogólnych zimowego Paryża, widz zostaje skonfrontowany z bardzo długą jazdą kamery typu *dive-in* (w głąb kadru), w trakcie której w coraz szybszym tempie zawęża się pole widzenia. Kamera, która na początku znajduje się powyżej dachów miasta, stopniowo się obniża, by wjechać na dworzec, przejechać wzdłuż peronu – tak jak pociąg, który możemy porównać z Mélièsowską rakietą. Potem kamera jedzie przez hol dworca, by pod koniec tego ponadjednominutowego ujęcia znów wznieść się wyżej i zatrzymać na detalu – oczach chłopca, widzianych przez wyciętą w tafli dworcowego zegara cyfrę godziny czwartej. Nawiązanie do *Podróży na Księżyc* jest oczywiste; podobnie jak u Mélièsa, tak i u Scorsese ujęcie to prowadzone jest z punktu widzenia niedostępnego człowiekowi, a odczucie technologicznie zapośredniczonej wizji (część jazdy z poziomu pociągu) łączy się z prowadzoną ruchem narracją. Amerykański reżyser korzysta z dostępnych mu technologii cyfrowych, aby odświeżyć i przeformułować model kamery „strzelającej w przestrzeń kosmiczną” po ponad 100 latach kina rozumianego jako połączenie jego technicznych urządzeń i zdolności widzenia[61].

Wizja proponowana przez Scorsese potwierdzałaby zatem przekonanie o fantazmatycznym charakterze kina, czego dowodzi Maria Janion[62]. Odwołując się do historycznie zmieniających się definicji słownikowych, badaczka

---

[60] Ibidem, s. 103.

[61] Por. ibidem, s. 106.

[62] Zob. M. Janion: *Próba teorii fascynacji filmem.* W: Eadem: *Prace wybrane.* T. 3: *Zło i fantazmaty.* Kraków 2001, s. 335–346.

tłumaczy, że miano fantazmatu w kulturze od romantyzmu nadawane jest „najczęściej przedstawieniom wyobraźniowym, a zwłaszcza halucynacjom wzrokowym: podpadać pod ni[e] może wszelka twórczość wyobraźniowa, wszystko to, co związane z imaginacją oraz fantazją i fantazjowaniem"[63]. To romantyczne dowartościowanie fantazji „uwolniło" fantazmaty, przenosząc je ze sfery indywidualnych obrazów myślowych w uniwersum popkultury. Powracając do refleksji na temat automatów i przeobrażenia ich funkcji w kulturze właśnie w romantyzmie, możemy wnioskować, że takim fantazmatem była fascynacja mechanicznymi ludźmi, zrodzona z marzenia o doskonałości i z lęku przez niedoskonałością tych ambiwalentnych tworów. Dla scharakteryzowania teorii kina, którą daje się zrekonstruować z licznych tropów rozsianych po filmie *Hugo i jego wynalazek*, bardzo ważna jest obserwacja na temat związku fantazmatyczności z fantasmagorycznością, którą Janion przytacza za Maxem Milnerem:

> [t]o, co fantasmagoryczne, byłoby zatem sposobem dopuszczenia do głosu fantazmatu, przekształconego w przedmiot zachwytu, fascynacji i przyjemności estetycznej[64].

Widowisko fantasmagorii, które konfrontowało widzów z doznaniem *unheimlich* w oprawie naukowo-technicznego spektaklu, byłoby więc jednym z przejawów włączania fantazmatów, lokowanych wcześniej w nieświadomości i w przestrzeni archaicznego mitu, w ustrukturowaną konstrukcję artystyczną, czerpiącą swą siłę ze zderzenia racjonalnej ramy z pierwotnym lękiem, wynikającym ze spotkania z widmem. Ku takiemu rozumieniu sztuki filmowej skłaniają się świadectwa widzów przytoczone w *Hugonie*… Miłośnicy kina ukazani przez Scorsese cechują się romantycznym z ducha przekonaniem, że „poprzez pochodzenie od »latarni czarnoksięskiej« dwudziestowieczne kino potwierdza swój ścisły związek z aktywnością fantazmatyczną"[65]. W tej optyce zatem, zakorzenionej w dyspozytywie spektakli Robertsona, działalność iluzjonisty-mechanika nie wyklucza powstawania

[63] Eadem: *Projekt krytyki fantazmatycznej*. W: Eadem: *Prace*…, s. 157.
[64] Ibidem, s. 162.
[65] Ibidem.

obrazów-widm, które wyzwalają w publiczności działanie wyobraźni rozumianej jako romantyczna fantazja, stwarzająca pewne obrazy, wywodząc je z własnych, przyswojonych fantazmatów.

Bohaterowie *Hugona…* pozostają blisko wzoru, który nakreśliła literatura romantyczna, a który potem zaadaptowany został przez film. Ten typ postaci jest związany z epoką optycznych złudzeń i wyzwolenia wyobraźni, dokonanego zarówno przez geniuszy literatury, jak i przez pisarzy popularnych. To kolejne ogniwo łączące kino z okresem romantyzmu, który wprowadził w sferę sztuki ogrom fantazmatów „skupionych w szczególnego typu bohaterze, który sam staje się głównym fantazmatem zarówno romantyzmu, jak i kina”[66]. Autentyczny Méliès zainspirował reżysera do wykreowania postaci romantycznych w swej istocie: owładniętych pasją tworzenia, bliskich nowoczesności, poszukujących czegoś więcej niż tylko majsterkowanie. Filmowy i literacki Méliès ma w sobie też rysy demoniczne, przerażające, para się sztuką iluzji i mechaniką, pozostającymi niebezpiecznie blisko czarnej magii. Równocześnie nie brak mu cech prometejskich, przykrojonych do wymiaru popkultury: chce dać ludziom sen na jawie, zaoferować im cudowność i niesamowitość na wyciągnięcie ręki, magię, dzięki której zapomną o ciemnej stronie życia. Postaci stworzone przez Scorsese i Malzieu są najlepszym dowodem na to, że bohater romantyczny może zmienić się w bohatera mas, z którym nowoczesna publiczność będzie się identyfikować[67]. W omawianych dziełach cechy Mélièsa przechodzą również na pozostałe postaci: Hugona w filmie Scorsese i Jacka w powieści Malzieu – małych chłopców o wielkiej wrażliwości. Wszystkie postaci – także automat – łączy motyw serca. Jack oddaje klucz do swego mechanicznego zegara Miss Acacii, w ten sposób ofiarowując jej swą miłość i swe życie. Automat Hugona natomiast uruchamia się dopiero po odnalezieniu klucza w kształcie serca, tak jakby do jego naprawy nie wystarczyła mechanika, ale potrzebne było też uczucie.

Projekt (fantazmatycznej?) teorii kina jest nieobecny w powieści Malzieu, w której kwestie filmu zajmują w ogóle marginalne miejsce. O ekspe-

[66] Eadem: *Próba…*, s. 345.
[67] Por. ibidem, s. 341.

rymentach Mélièsa w zakresie ożywiania obrazów Jack-narrator zaledwie napomyka przy okazji opisu wspólnie spędzonego z zegarmistrzem czasu w Andaluzji. Inaczej jest w powieści rozegrany motyw sobowtóra: to iluzjonista zdaje się odbiciem, podwojeniem chłopca, równie zafascynowanym światem mechaniki, ale mądrzejszym o życiowe doświadczenie. Mechaniczne serce Jacka może odpowiadać „mechanicznej" aparycji Mélièsa, który zasadniczo jest postacią bardzo enigmatyczną. Rubaszny, dowcipny, komiczny, a zarazem mądry, poważny, wrażliwy, wyczulony na najmniejsze drgnienia (mechanizmu) ludzkiej psychiki. Baśniowa konwencja, którą posługuje się Malzieu, pozwala na budowanie takich nieoczywistych powiązań między bohaterami określanymi jako protagonista, antagonista, przyjaciel, którzy przez niektórych interpretatorów są czasem traktowani przecież jako różne aspekty osobowości tej samej postaci. We francuskiej powieści nadrzędny jest też wątek romansowy: to miłość do niemal ślepej śpiewaczki pcha Jacka do działania, a w finale książki czytelnik dowiaduje się, że *Podróż na Księżyc* miała być prezentem Mélièsa dla jego ukochanej Jehanne. *Mechanizm serca* przedstawia świat, w którym dynamiczna relacja magii i techniki przenika niemal wszystkie sfery życia (i śmierć także), przez co zjawiska takie jak kino, pociąg-widmo czy występy na scenie również są zanurzone w owej strefie napięć. Choć kino jest w tym świecie niemal nieobecne, uniwersum opowieści można rozpatrywać jako ilustrację nastrojów epoki, w której kino pojawiło się jako mechanicznie wyprodukowany obraz-widmo.

Wątek kinematograficzny zostaje natomiast rozszerzony w filmowej wersji *Mechanizmu serca*, w której zegarmistrz-iluzjonista zaraz po spotkaniu z Jackiem nareszcie naprawia swoją kamerę filmową, a podczas pobytu w „Extraordinarium" kręci fantastyczne, feeryczne romanse (choć nie tylko – najpiękniejszy pokaz to przedstawienie kukiełkowe, w którym odtwarza historię spotkania Jacka i Miss Acacii pośród wyciętych z papieru dekoracji, podobnych do tych, które posłużą mu na planie filmowym). Autorką koncepcji plastycznej filmu jest pochodząca z San Marino ilustratorka książek Nicoletta Ceccoli[68]. Artystka czerpie z romantyzmu, surrealizmu, steampun-

[68] Zob. http://www.nicolettaceccoli.com/bio.php [data dostępu: 01.08.2014]. W portalu allocine.fr oraz niektórych materiałach prasowych można znaleźć błędną informację, że Ceccoli ilustrowała również powieść *Mechanizm serca*. Nie figuruje to jednak w jej oficjalnej biografii

ka, tworzy delikatne, pastelowe, rozświetlone światy, w których kruche, eteryczne postaci wyrażają całą gamę uczuć. Stylistyka filmu zawdzięcza też co nieco okładce książki Malzieu, którą zaprojektował ilustrator Benjamin Lacombe – artysta zafascynowany sztuką XIX wieku i fantastyką, pracujący tradycyjnymi technikami (gwasz, akwarela) oraz używający grafiki komputerowej[69]. Na pierwszym planie okładki widzimy parę. Szczupła, atrakcyjna dziewczyna z zamkniętymi oczami, w tanecznej pozie, ubrana jest w czerwoną sukienkę, a upleciony z czarnych włosów kok ozdobiony jest czerwoną różą. Tuż za młodą kobietą, przytulając się do jej włosów, stoi smutny, wysoki chłopiec, ubrany w długi płaszcz. Rysy jego twarzy przywodzą na myśl grafa Orloka, legendarną rolę Maxa Schrecka w filmie *Nosferatu – symfonia grozy* (reż. F.W. Murnau, 1922). Chłopiec ma trójkątną twarz, spiczaste uszy, podniesiony kołnierzyk koszuli i charakterystyczną fryzurę, podkreślającą ostre kształty twarzy. Trzyma się za serce, w miejscu którego – jak czytelnik dowie się później – znajduje się zegar z kukułką. Na drugim planie Lacombe namalował zębate koła, wypełniające też pierwszy plan tylnej strony okładki (obraz jest całością, możliwą do objęcia wzrokiem po rozłożeniu książki). W tle widoczny jest pejzaż miasta – prawdopodobnie Edynburga, gdzie rozpoczyna się opowieść i gdzie Jack spotyka swą miłość(?) – utrzymany w tonacji szarości, niemal jak szkic. Spiczaste dachy budynków, sterczące kominy i wieża zegarowa w połączeniu z zakłóceniami perspektywy przywodzą na myśl geometryczną estetykę ekspresjonistycznego miasta z *Gabinetu doktora Caligari* (reż. R. Wiene, 1919). Na kołach zębatych na tylnej stronie okładki została zamrożona w biegu (dwukrotnie) czarna (malowana plamą) sylwetka Jacka, z rozwianymi włosami i powiewającym płaszczem – chłopiec podąża za Miss Acacią. Na grzbiecie książki, także na szczycie zębatego koła, można zauważyć maleńką kobiecą sylwetkę w tańcu.

Najważniejsze elementy wizji Lacombe'a okazały się spójne z pomysłami Nicoletty Ceccoli. Plastyczka stworzyła subtelne, rysunkowe postaci-lalki (film został zrealizowany techniką komputerową z wykorzystaniem grafiki

artystycznej, a witryna internetowa wydawcy wskazuje na Benjamina Lacombe'a jako na ilustratora.

[69] Zob. np. http://www.benjaminlacombe.com/ [data dostępu: 29.07.2014]; http://benjaminlacombe.hautetfort.com/ [data dostępu: 29.07.2014].

3D) – blade, niemal porcelanowe twarze, wyrazista mimika, ogromne oczy wyrażające emocje. Filmowy Edynburg jest jeszcze bardziej mroczny niż ten z okładki Lacombe'a – urwisko, na którym mieszka Madeleine, jest nieprawdopodobnie strome, dom przypomina zamek czarownicy. Centrum to miasteczko średniowieczne, domy są wysokie, wąskie, krzywe, pokraczne, jakby kalekie. Szkoła – ogromna, ciemna, zniszczona – napawa lękiem. Postaci bohaterów są bardzo wyraziste, chwilami niemal groteskowe – tak jak konkurent Jacka, nieproporcjonalnie wysoki i chudy Joe, typ młodzieżowego „emo", o ogromnych, smutnych oczach, pod którymi zawsze ciemnieją sińce. Podczas gdy Jack jest pełnowymiarową, fascynującą postacią, z którą widz przeżywa zauroczenie, a także chwile zrezygnowania i smutku oraz którą dopinguje w walce o miłość, filmowy Méliès nieco rozczarowuje. Smukły, o pociągłej twarzy, z podkręconym wąsem i grzywką wydaje się dobrodusznym uwodzicielem, niegroźnym wariatem, rozmiłowanym w mechanice i feerii. Niestety, twórcom filmu nie udało się oddać enigmatyczności i niepokojącej gotowości do metamorfozy, które cechowały literacki pierwowzór. W postaci drobnej śpiewaczki i tancerki flamenco natomiast udało się połączyć niesamowitą kruchość i wręcz surrealistyczną delikatność bohaterki z niekłamaną seksualną atrakcyjnością, choć film pod tym względem jest nieco bardziej powściągliwy niż książka, w której na przykład dotykanie przez Miss Acację wskazówek zegara w sercu Jacka ma charakter niezrównanie bardziej erotyczny.

Film ma w sobie cechy musicalu – niektóre wydarzenia odegrane są w takt piosenek zespołu Dionysos, którego liderem jest Malzieu. Jednak dwa główne wzorce gatunkowe wykorzystane w ekranizacji *Mechanizmu serca* to melodramat i film grozy, co czyni z dzieła Malzieu i Berli modelową wręcz ilustrację fantazmatycznej teorii kina – a przynajmniej pewnego rodzaju kina, by sparafrazować słowa Janion odnośnie do Freudowskiej „teorii fantazmatów jako domeny sztuki, a raczej sztuki pewnego rodzaju"[70]. Bohater – Jack – wykazuje podobieństwo do bohatera melodramatu, opisywanego przez Janion[71]. Jest w pewnym sensie nietykalny, ponieważ kilkakrotnie

[70] M. Janion: *Próba…*, s. 335.
[71] Zob. ibidem, s. 345–350.

udaje mu się ujść z życiem w sytuacji śmiertelnego niebezpieczeństwa. Ma w sobie ogromną siłę, która go chroni. Jego pochodzenie również owiane jest tajemnicą – matka zostawia go u akuszerki zaraz po porodzie, odchodząc w „zimną" dal. Przybrana matka, która pomaga chorym, wszczepiając w ich ciała różne mechanizmy, jest postacią równie tajemniczą – nie ma własnej rodziny, nic nie wiadomo o jej korzeniach. Dyskusyjne byłoby natomiast wpisanie fabularnego schematu *Mechanizmu serca* w konieczne ramy melodramatu, którego „osnowę […] musi stanowić historia wzruszająca, prawdziwa, wyjątkowa"[72]. O ile dzieje miłości Jacka i Miss Acacii są z pewnością wzruszające i wyjątkowe, prawdziwość historii zostaje wzięta w cudzysłów ze względu na baśniowy sztafaż. Trudno jednak odmówić prawdopodobieństwa opowieści o młodzieńczym zauroczeniu, które nie daje zapomnieć o drugiej osobie przez wiele lat i staje się motorem działania w dorosłym życiu. Można by powiedzieć, że Malzieu przedstawia tu jeden z wariantów fantazmatu miłości romantycznej. Świetnie rozegrane, otwarte zakończenie historii, w podobnie mroźnym i śnieżnym dniu, w którym się zaczęła, w tym samym miejscu – na urwisku ponad Edynburgiem – zdaje się zaświadczać o aktualności najważniejszego wyznacznika owego fantazmatu miłości: iż będzie ona potężniejsza niż śmierć. Metaforyka erotycznej sceny między młodzieńcem a śpiewaczką jest bardzo sugestywna: być może w środku każdego człowieka jest coś z automatu? Czyż zresztą podobny strach nie zawierał się u źródeł jednego z najważniejszych fantazmatów romantyzmu, który dał impuls do wszystkich historii o automatach mylonych z ludźmi[73]?

Opracowanie plastyczne *Jack et la mécanique du cœur* wydobywa obecne w literackim pierwowzorze elementy grozy. Zostają one uwypuklone przede wszystkim poprzez nawiązania do ekspresjonizmu i surrealistycznej kategorii piękna grozy, szczególnie intensywnie odczuwanej w przestrzeni

[72] Ibidem, s. 353.

[73] Przywołam jeszcze jedną opowieść: film rysunkowy *Mały żołnierz* (*Le petit soldat*) w reżyserii Paula Grimaulta, według scenariusza, który Jacques Prévert napisał, inspirując się *Dzielnym cynowym żołnierzykiem* Hansa Christiana Andersena. W tej animowanej miniaturze tkwi bowiem kolejna wskazówka do zrozumienia fantazmatycznego wymiaru omawianych fabuł.

„Niezwykłości", w której niemal na każdym kroku bohater spotyka dziwolągi: syjamskie bliźniaczki, kobietę o ogromnych uszach, odpoczywającą w trumnie właścicielkę pociągu strachów, człowieka bez korpusu… Kolorystyka, w której przeważa czerwień (sukienka, buty, oprawki okularów, usta i paznokcie Miss Acacii) i czerń (ubiór Jacka), jest również kolorystyką horroru, operującego „ostrymi" wartościami estetycznymi – namiętnością, napięciem, strachem[74]. Granica między (umowną) rzeczywistością opowieści a równoległą rzeczywistością namiętności jest bardzo płynna, a choć nikt nie mówi wprost o magii czy czarach, strach, jaki Jack czuje przed mrocznym Joem, zdaje się odpowiednikiem strachu przed złymi mocami. Opowieść Malzieu i Berli rozgrywa się w uniwersum rozciągającym się pomiędzy światem mechanicznej iluzji lalek, automatów i mechanicznych urządzeń a wewnętrznym światem każdego człowieka, w którym kryją się prywatne fantazmaty.

Sugestywna metaforyka animowanego obrazu filmowego, który akcentuje niesamowitość mechanicznie „wzmocnionych" przez Madeleine postaci, podkreślając upiorność złych bohaterów, umieszcza historię na granicy snu i jawy. Podobnego rodzaju filmy wciąż są popularne, ponieważ „istnieją wprost nieprzeliczone rzesze tych, którzy pragną być straszeni i przerażani słowem – chcą się bać duchów, chociaż w nie nie wierzą"[75]. Ilustracją tej postawy w filmie jest popularność pociągu duchów – nikt przecież z bywalców jarmarku nie wierzy w prawdziwość koszmarnych zjaw, które spotyka na trasie, a jednak publiczność wciąż przychodzi, aby pozwalać się straszyć. Podobnie w kinematografie – publiczność nie wierzy w podwodne życie Romea i dwóch Julii, mimo to daje się oczarować. I tylko marionetkowy spektakl jest inny – choć nieprawdopodobny, to prawdziwy. I kiedy widz kinowy go ogląda, dotyka fantazmatu: kukiełkowej rzeczywistości, poruszanej sznurkami i nakręcanymi mechanizmami, która okazuje się tak bardzo realna.

[74] Por. M. Janion: *Próba*…, s. 362.
[75] Ibidem, s. 364.

Rozdział VI

Filmowe triki i moc wyobraźni *Babadook* i *Monster* Jennifer Kent

W fantazmatycznej teorii kina sformułowanej przez Marię Janion horror jest – obok melodramatu – jednym z tych gatunków, które najpełniej realizują proces romantycznego „wyzwolenia wyobraźni" w filmie. Badaczka fantazmatów z zainteresowaniem przygląda się falom popularności horroru w historii kina, zauważa, że „[m]onstrualność rzeczywistości niejasnej, ale groźnej przez czające się w niej siły destrukcji, znajduje filmowy odpowiednik w wyrojeniu się potworów, wampirów i istot o dwuznacznej kondycji egzystencjalnej"[1]. Janion argumentuje jednak, że zło w filmie grozy jest zawsze zewnętrzne względem bohaterów i nigdy nie pozwala się ostatecznie ujarzmić[2]. Zgadzając się z badaczką, że kino grozy jest fascynującą dziedziną obserwacji uzewnętrzniania się fantazmatów, chciałabym jednak zanalizować i zinterpretować horror, w którym zewnętrzne pochodzenie zła nie jest wcale tak oczywiste, a ontologiczny status potwora i jego relacja w stosunku do bohaterów zmienia się w miarę rozwoju akcji.

Filmem tym jest długometrażowy debiut australijskiej reżyserki Jennifer Kent pod tytułem *Babadook* (*The Babadook*, 2014). W swoich rozważaniach będę się również odwoływać do wcześniejszego o 9 lat filmu krótkometrażowego tej samej reżyserki – *Monster* („Potwór"). W miniaturze z 2005 roku Kent przedstawiła sytuację, która stała się punktem wyjścia filmu pełnometrażowego. Samotna matka (Susan Prior) wychowuje kilkuletniego syna (Luke Ikimis-Healey), który ma wyjątkowo bujną wyobraźnię i obsesję

---

[1] M. Janion: *Próba teorii fascynacji filmem*. W: Eadem: *Prace wybrane*. T. 3: *Zło i fantazmaty*. Kraków 2001, s. 359.

[2] Zob. ibidem, s. 361–362.

na punkcie potworów. Chłopiec wierzy, że nocą czyha na nich groźny duch, i postanawia obronić siebie oraz mamę, konstruując różnego rodzaju broń. Matka, początkowo sceptyczna, stopniowo przekonuje się, że wyobrażenia jej dziecka są jednak realne: tytułowy potwór objawia się jej w postaci smukłej, wysokiej, antropomorficznej kreatury o długich paznokciach, w czarnym płaszczu i kapeluszu. Kobieta, mimo przerażenia, podporządkowuje sobie monstrum i zamyka je w komórce. Regularnie podaje mu jedzenie, zabraniając wstępu do domu. W *Babadooku* ten schemat fabularny zostaje rozbudowany, pogłębiony o obserwację trudnej relacji matki i syna, uzupełniony o inne, niesamowite wydarzenia, które opiszę później.

Reżyserka wyjaśnia, że potwór, o którym traktują oba filmy, jest wcieleniem tradycyjnego demona, znanego jako *bogeyman*. Wedle przekazów *bogeyman* to straszydło o bliżej nieokreślonej postaci, demoniczna kreatura wspominana w domach przede wszystkim po to, aby uspokoić i nastraszyć niegrzeczne dzieci[3]. Szczegółowy opis stracha zależał w dużej mierze od danej rodziny, dlatego też słowniki i encyklopedie nie podają zbyt wiele detali związanych z wyobrażeniem bogeymana. W tradycji słowiańskiej odpowiadającym demonem jest bobo (także: bobak, bebok, bobok, buka), które „zamieszkiwało ciemne piwnice, rzadko odwiedzane strychy i inne miejsca, w których mogło spokojnie przeczekać dzień”[4]. Barbara i Adam Podgórscy podają dokładniejsze rozróżnienie: bobak to „łużycka nazwa bliżej nieokreślonej istoty demonicznej”[5] straszącej dorosłych, a bobo to demon dziecięcy. Udobruchać potwora mogła codzienna porcja jedzenia – motyw ten pojawia się w filmach Kent: obie kobiece bohaterki osiągają kontrolę nad demonem, regularnie go karmiąc.

Debiutancki film Kent okazał się wielkim sukcesem, zdobywając między innymi nagrodę publiczności (*Prix du Public*), nagrodę krytyki (*Prix de la Critique*) oraz (*ex aequo*) nagrodę jury (*Prix du Jury*) na międzynarodowym

---

[3] Zob. np. http://en.wikipedia.org/wiki/Bogeyman [data dostępu: 16.09.2014]; http://www.merriam-webster.com/dictionary/bogeyman [data dostępu: 16.09.2014].

[4] P. Zych, W. Vargas: *Bestiariusz słowiański. Rzecz o skrzatach, wodnikach i rusałkach.* Olszanica 2012, s. 32.

[5] B. Podgórska, A. Podgórski: *Wielka księga demonów polskich. Leksykon i antologia demonologii ludowej.* Katowice 2005, s. 53.

festiwalu filmów fantastycznych Festival International du Film Fantastique Gérardmer we Francji. Krytycy i recenzenci podkreślają sprawność reżyserki w posługiwaniu się konwencją horroru[6], nawiązującą do najsłynniejszych, „klaustrofobicznych" filmów Romana Polańskiego[7] (*Lokator*, *Wstręt*, *Dziecko Rosemary*). Film rozgrywa się przede wszystkim w sporym, pustawym domu, w którym mieszka Amelia (Essie Davis) i jej siedmioletni syn Samuel (Noah Wiseman). Wspaniałe zdjęcia Polaka Radosława Ładczuka (operator takich filmów, jak *Sala samobójców* Jana Komasy czy *Jesteś Bogiem* Leszka Dawida) są utrzymane w tonacji błękitno-zielonej, a starannie dobrane kadry pozwalają widzowi obserwować dom bohaterów z różnych punktów widzenia, stawiając go też twarzą w twarz z tytułowym Babadookiem. Reżyserka nie tylko rozwija i przekształca schematy fabularne typowe dla filmu grozy, posługuje się również konwencją dramatu psychologicznego, w którego centrum znajduje się patologiczny układ matki i syna. Anita Piotrowska stoi nawet na stanowisku, że to właśnie ten wątek jest w filmie najbardziej interesujący: „[w] »Babadooku« ciekawsze od parapsychologii są owe porzucone wątki z dziedziny psychopatologii. Mamy więc »dziwne dziecko«, które agresją wyładowuje odrzucenia przez rówieśników, a także poczucie winy z powodu śmierci ojca. Dręczący bliskich duch zmarłego to ni mniej ni więcej, jak symbol nieprzepracowanej żałoby"[8]. Artystyczną strategią Kent jest jednak przede wszystkim twórcze przetworzenie motywów horroru, w którym obecne są intertekstualne aluzje do dzieł Stanleya Kubricka, gatunku *noir* oraz feerycznych obrazów Georges'a Méliès'a.

Temu ostatniemu *Babadook* wiele zawdzięcza zarówno w kwestii wizualnej kreacji tytułowego potwora, jak i pod względem technicznych rozwiązań czerpiących z Méliès'owskich trików, funkcjonalizacji montażu ciętego czy

[6] Zob. np. M. Walkiewicz: *Puk, puk… Babadook!* Dostępne w Internecie: http://www.filmweb.pl/reviews/Puk%2C+puk…+Babadook%21-15917 [data dostępu: 09.08.2014]; B. Czartoryski: *Babadook*. Dostępne w Internecie: http://kino.org.pl//index.php?option=com_content&task=view&id=1940&Itemid=1178 [data dostępu: 10.08.2014]; A. Piotrowska: *„Babadook": „oświecony" horror*. Dostępne w Internecie: http://stopklatka.pl/recenzje/-/122142198,-babadook-oswiecony-horror [data dostępu: 10.08.2014].

[7] Zob. E. Kolasińska-Pasterczyk: *Kobieta i demony. O widzu horroru filmowego*. Kraków 2003, s. 251–260.

[8] A. Piotrowska: *„Babadook"*…

eksperymentów z animacją poklatkową. Ponadto, konfrontacja filmowej historii o bogeymanie, który w cudowny sposób przenosi się ze świata wyobrażeń i książkowych ilustracji do rzeczywistego domu bohaterów, z historią myśli filmowej (Méliès i Edgar Morin) wytycza przed widzem *Babadooka* pasjonujące ścieżki interpretacyjne, podążające tropami widma, magicznego widzenia świata w filmie, teorii wyobraźni i fantazmatycznej wizji kina.

Kent powierza rolę bogeymana aktorom, zarówno w krótkometrażowym *Monster* (Trash Vaudeville), jak i w *Babadooku* (Tim Purcell). W obu filmach postaci strachów są podobnie ucharakteryzowane: noszą czarne, długie płaszcze, mają długie szpony (w czym przypominają Edwarda Nożycorękiego z filmu Tima Burtona) i kapelusze. Zgodnie z przekazami dotyczącymi zjawy *bogeyman* jest nieco amorficzny, jego sylwetka ukryta jest w połach płaszcza, a oblicze potwora pozostaje w cieniu. Jedynie w kilku krótkich ujęciach bohaterka filmu (a razem z nią widz) może dostrzec straszne, ale wciąż ludzkie rysy. Wejrzeć w twarz monstrum można niezwykle rzadko, ponieważ reżyserka chciała podkreślić imaginacyjny charakter Babadooka: wizje, których doświadczają filmowi bohaterowie, są głęboko zakorzenione w ich psychice. Mimo że zjawa wydaje się materialna i dotykalna – a efekt ten uzyskano dzięki opisanym wyborom formalnym: grze aktora, kostiumowi, charakteryzacji – to jednak jej status ontologiczny pozostaje niepewny, ponieważ wedle praw logiki i racjonalności jest ona tylko wytworem umysłu. Kent opowiada o idei, która przyświecała jej w poszukiwaniu odpowiedniego rozwiązania wizualnego dla postaci Babadooka: „[p]unktem wyjścia Babadooka jest dziecięca wyobraźnia”[9]. Dlatego też najwięcej wizerunków demona widz ma okazję obejrzeć nie tyle w przestrzeni filmu, ile w makabrycznej książeczce typu *pop-up* zatytułowanej *Mister Babadook*, która dziwnym zbiegiem okoliczności pojawia się w domu bohaterów.

Stylistyka książki-rozkładanki, zaprojektowanej przez amerykańskiego ilustratora Alexandra Juhasza[10], zadecydowała o plastycznym opracowaniu filmu. Juhasz specjalizuje się w ilustrowaniu książek dla dzieci, szczególnie

[9] Zob. wywiad z Jennifer Kent: http://filmcomment.com/entry/interview-jennifer-kent-babadook [data dostępu: 09.08.2014]. Jeśli nie zaznaczono inaczej, wszystkie cytaty z tekstów obcojęzycznych w moim tłumaczeniu.

[10] Zob. http://www.alexjuhasz.com/home.html [data dostępu: 09.08.2014].

baśni i opowieści grozy. Na potrzeby *Babadooka* stworzył małe arcydzieło rzemieślniczej sztuki książki, w której każdy rozkładany element zgodnie z tradycją wykonywany jest ręcznie. Czarno-białe ilustracje *Mister Babadook* są bardzo sugestywne, a potwór, mimo że dzięki uproszczeniu kształtów przypomina nieco dziecięcy rysunek, może spędzić sen z powiek niejednemu wrażliwemu czytelnikowi. Juhasz bardzo umiejętnie wykorzystuje efekty zaskoczenia „papierowej inżynierii" książek *pop-up*. W *Mister Babadook* pojawiają się między innymi ilustracje działające na zasadzie „klapki" (*flap* i *lift-the-flap*): pojedyncze, ruchome kawałki papieru zakrywające bazę strony, po ich poruszeniu odsłania się dolny obrazek; ponadto – „arlekinady" (*harlequinades* lub *turn-ups*): ilustracje złożone jedna na drugiej, które po rozłożeniu stron poruszają się, zmieniając obraz bazowy i pokazując przebieg historii; występują także podwójne strony-rozkładanki (*double page-pop-up*): trójwymiarowe papierowe konstrukcje, rozkładające się z dwóch sąsiadujących stron[11]. Sekwencje, w których Amelia i Samuel odczytują historię Babadooka, odtwarzają proces pełnej niespodzianek lektury: w rytm wierszowanego, rymowanego tekstu, odczytywanego na głos, kolejne papierowe elementy (postaci, przedmioty) są wprawiane w ruch, pojawiają się nagle zza nałożonych klapek i pasków papieru, „wyskakują" w górę, konstruując przestrzenne dekoracje. W autorskim stylu Juhasza można rozpoznać między innymi inspiracje czarno-białymi rysunkami Edwarda Goreya, najsłynniejszego amerykańskiego ilustratora, który w XX wieku kontynuował wizualną poetykę gotyckich powieści, umieszczając wykreowane przez siebie światy w epoce edwardiańskiej[12].

Warto pamiętać, że na początku swej historii rozkładane książki nie były wcale skierowane do dzieci, lecz służyły przede wszystkim jako pomoce naukowe. Jeszcze przed epoką druku, w XIII wieku pojawiły się pierwsze ręcznie tworzone dzieła typu *pop-up*, ilustrujące rozwój myśli filozoficznej

[11] Proponuję własne tłumaczenia angielskiej terminologii podanej i wyjaśnionej na stronie internetowej: http://www.popuplady.com/about03-glossary.shtml [data dostępu: 09.08.2014].

[12] Zob. np. http://www.goreyography.com/west/west.htm [data dostępu: 09.08.2014]; http://www.nytimes.com/2011/03/06/arts/design/06gorey.html?pagewanted=all&_r=1& [data dostępu: 09.08.2014].

i naukowej[13]. Publikacje dla młodych odbiorców zaczęły powstawać dopiero w połowie XVIII wieku, co łączyło się ze zmianą postrzegania dzieci, którym filozofowie i pedagodzy dopiero w epoce oświecenia przyznali status istot rozumnych. Ta zmiana postawy zaowocowała rozwojem metod dydaktycznych, wśród których ważne miejsce zyskało nauczanie z pomocą tekstów ilustrowanych[14]. Rynek książki dla młodego czytelnika zaczął się stopniowo rozwijać, włączając w dziedzinę literatury dziecięcej również książki rozkładane. Czytając – i oglądając – wraz z bohaterami filmu Kent tom *Mister Babadook*, widz może dopatrywać się w tym doświadczeniu śladów dawnej (poznawczej) funkcji książek *pop-up*. Makabryczna w swym przekazie treść *Mister Babadook* jest przecież – przewrotnym – przedstawieniem potwora czytelnikowi: poznajemy jego imię, zwyczaje, a także mordercze zamiary wobec nas… To, co dzieje się w książeczce, szybko przenosi się do świata filmu, zgodnie z treścią rymowanki: „If it's in a word, or it's in the look, you can't get rid of the Babadook" (w polskim tłumaczeniu[15]: „Słyszy twój głos, zna każdy krok, gdziekolwiek spojrzysz, jest Babadook"; nie jest to dosłowny przekład oryginału, w którym akcent położony jest na moc słowa i spojrzenia: „Jeśli jest on w słowie, jeśli jest on w spojrzeniu – już nie pozbędziesz się Babadooka"). Wystarczy wymówić imię potwora lub na mgnienie oka go zobaczyć – a czytelnicy (czyli bohaterowie filmu) już wpuszczają go do domu, czytając książkę i spoglądając na ilustracje. Dźwiękonaśladowcze wyrazy z książeczki szybko znajdują swoje echo w filmowych odgłosach – stukaniach i pukaniach, które w końcu z rytmu „ba-ba-ba-dook-dook-dook" przeradzają się w szeptane zniekształconym głosem zawołanie „baa-baa--doooooook". A ponieważ tekst książki jest niepokojąco blisko związany z życiem Amelii i Samuela, papierowe zjawy i dekoracje szybko zaczynają przenikać do filmowej przestrzeni. Poczucie paranoi narasta jeszcze po pró-

[13] Zob. http://www.library.unt.edu/rarebooks/exhibits/popup2/introduction.htm [data dostępu: 09.08.2014]; A. Montanaro: *A Concise History of Pop-up and Movable Books*. Dostępne w Internecie: http://www.libraries.rutgers.edu/rul/libs/scua/montanar/p-intro.htm [data dostępu: 09.08.2014].

[14] Zob. E.G.K. Rubin: *Pop-up and Movable Books in the Context of History.* Dostępne w Internecie: http://www.popuplady.com/about01-history.shtml [data dostępu: 09.08.2014].

[15] Na podstawie zwiastuna dostępnego pod adresem: https://www.youtube.com/watch?v=HY481KzID3Y [data dostępu: 09.08.2014].

bie spalenia książki, którą ktoś (coś?) podrzuca znów na próg domu. Ku przerażeniu matki historia jest dłuższa o kilka stron, a postaci, na ilustracjach mordowane i wieszane, są zadziwiająco podobne do niej i do jej syna.

Decyzja reżyserki, aby dać bogeymanowi twarz, była dość ryzykowna, ponieważ najczęściej stwór ten twarzy nie ma, jako że każdy widzi w nim to, czego sam najbardziej się lęka. Jak trafnie zauważa jednak w recenzji filmu Michał Walkiewicz, Kent bardzo dobrze zbadała problem zjawy i „wie doskonale, że boimy się nie tylko tego, czego nie widać, ale także tego, co może w ogóle nie istnieć"[16]. I tak za sprawą dziecięcej wyobraźni Samuela, wyczulonej na wszelkie historie o duchach i potworach, które w ciemności mogą wyjść z szafy lub spod łóżka, fantom materializuje się, a Amelia dostrzega w nim podobieństwo do zmarłego męża. Interpretacja psychoanalityczna kusi. Można widzieć zjawę jako uzewnętrznienie lęków bohaterki, tym bardziej że w filmie kilkakrotnie powtarzają się ujęcia śpiącej kobiety: unosi się ona wtedy nad łóżkiem w zwolnionym tempie, a hipnotyczna muzyka podkreśla rolę tego doświadczenia. Można rozpatrywać potwora jako manifestację indywidualnego archetypu Cienia, ujawniającą to, co postać chciałaby odrzucić, ukryć, czego nie chce w sobie zaakceptować – w tym przypadku byłaby to ciągła pamięć i zależność od zmarłego męża oraz, być może, poczucie winy z powodu jego śmierci (mężczyzna zginął w wypadku samochodowym, wiozący żonę do szpitala podczas porodu). Można też widzieć w monstrum rysy Samuela, którego kobieta podświadomie obwinia o tragedię, którego być może nawet nienawidzi przez wzgląd na jego trudny charakter i dziwne zachowania[17]. I choć książka pojawia się w domu zupełnie przypadkowo, jest znaleziskiem niewiadomego pochodzenia, to wcześniejsza obsesja Samuela na punkcie potworów może matkę prowokować do wyciągnięcia irracjonalnego wniosku, że to dziecko sprowadziło do domu Babadooka. Psychoanaliza i teoria archetypów nie są jednak

---

[16] M. Walkiewicz: *Puk, puk*…

[17] Por. J. Prokopiuk: *W labiryncie duszy. Wtajemniczenie spontaniczne. Cień cz. 1*. Dostępne w Internecie: http://www.gnosis.art.pl/e_gnosis/w_labiryncie_duszy/prokopiuk_cien1.htm [data dostępu: 09.08.2014]; Idem: *W labiryncie duszy. Wtajemniczenie spontaniczne. Cień cz. 2*. Dostępne w Internecie: http://www.gnosis.art.pl/e_gnosis/w_labiryncie_duszy/prokopiuk_cien2.htm [data dostępu: 09.08.2014].

tropami, którymi chcę podążyć w interpretacji *Babadooka*, bardziej pociągają mnie związki intrygi fabularnej z fenomenem „magicznego" postrzegania prostych trików oraz rekonstrukcja koncepcji wyobraźni, która wyłania się z historii o bogeymanie.

W cytowanej recenzji autor intuicyjnie odwołuje się do źródła niesamowitości, które w spektaklach fantasmagorii warunkowane było między innymi napięciem między racjonalnym przekonaniem o tym, że duchy nie istnieją, a niepokojem, że jednak mogą istnieć – skoro są widziane i to wręcz w trójwymiarze (projekcje na kłębach dymu). Podobny status ontologiczny ma *bogeyman*, straszak z dziecięcych bajek lub ich literackich opracowań (*vide Piaskun* E.T.A. Hoffmanna[18]), który – jak w wypadku opowieści Hoffmanna właśnie – z czasem mógł wzbudzać autentyczny strach i przekonanie, że należy do świata realnego. W starszych przedstawieniach plastycznych zjawa najczęściej nie ma twarzy – tak jest na przykład w grafice Francisca Goi *Que viene el Coco* („Niech przyjdzie/przychodzi Coco"[19] – *Coco* to hiszpańska nazwa boboka, bogeymana). Przerażonej matce i dwójce jej małych dzieci objawia się jak najbardziej materialna i dotykalna postać w długiej szacie, zakapturzona, do widza odwrócona tyłem. Zagadką pozostaje to, czy postaci obrazu widzą twarz ducha – jednak wielkość kaptura i cień przez niego rzucany każą przypuszczać, że jest to wysoce nieprawdopodobne. Co ciekawe, Goya przedstawia scenę, w której dziecięca wizualizacja potwora, o którym słucha się bajek, jest tak intensywna, że zagarnia także racjonalny z założenia świat dorosłych – tak będzie również w filmie Kent.

Scena filmowa, w której zjawa nadludzkiego wzrostu okazuje się tylko złudzeniem w ciemności, spowodowanym kształtem wiszącego, długiego płaszcza, przywodzi natomiast na myśl serię fotografii autorstwa Duane'a Michalsa z 1973 roku[20]: mała dziewczynka, czytająca książkę, z zainteresowaniem przygląda się zawieszonemu na wieszaku płaszczowi i kapeluszo-

---

[18] E.T.A. Hoffmann: *Piaskun*. Przeł. A. Lange. Dostępne w Internecie: https://wolnelektury.pl/katalog/lektura/powiesci-fantastyczne-piaskun.html [data dostępu: 26.08.2014].

[19] Zob. reprodukcja w internetowej galerii: http://en.wikipedia.org/wiki/File:Goya_-_Que_viene_el_coco_(Here_Comes_the_Bogey-Man).jpg [data dostępu: 09.08.2014].

[20] Zob. http://www.anorak.co.uk/345723/the-consumer/duane-michals-was-the-bogeyman.html/ [data dostępu: 09.08.2014].

wi. W dwóch kolejnych ujęciach podchodzi do obiektu – sprawdza rękawy, rozchyla poły płaszcza, znajduje tam jednak tylko powietrze. Na szóstym zdjęciu z cyklu widzimy dziewczynkę śpiącą na krześle, a tuż obok wieszaka, w obecnym już na poprzednich zdjęciach płaszczu, pojawia się zamazana postać. Na kolejnej fotografii artysta uchwycił ruch zjawy – ożywiony płaszcz robi krok w kierunku dziecka. Ostatni kadr przedstawia bogeymana niosącego dziewczynkę na rękach. Zdjęcie jest nieostre, rejestruje ruch na długim czasie naświetlania, więc nie można jednoznacznie stwierdzić, czy dziecko nadal śpi, czy też, obudzone, zaczyna krzyczeć. A zatem podczas snu rzeczywistość wokół dziewczynki nagle się zmieniła, przedmiot, który wywołał niepokój na jawie, zbadany i zweryfikowany, zmienił swą naturę w czasie, gdy bohaterka cyklu zdjęć „odpłynęła" w sferę snu. Podobnie dzieje się w *Babadooku*: tajemnicze odgłosy, cienie, szepty, stukanie pojawiają się często po ujęciach snu lub tuż przed zaśnięciem. Dlatego widzowi tak trudno określić, czy dana scena przynależy jeszcze do sennych halucynacji bohaterów, czy też obecność potwora staje się częścią otaczającej ich rzeczywistości.

Bobok eksponuje wzbudzające grozę oblicze w dwudziestowiecznych reprezentacjach oswajających nieco jego wizerunek. Z jednej strony odkrycie twarzy demona zmniejsza strach przed nieznanym, pozwala nawet go wyśmiać, akcentując wyobraźniowy charakter ducha. Z drugiej strony odsłonięcie twarzy według tradycji tajemniczego i amorficznego potwora może sprawić, że odbiorca poczuje się nieswojo, widząc urealnionego demona. Bardzo interesujący jest zestaw fotografii stereoskopowych, pochodzących z lat 20. XX wieku, które w 2013 roku pojawiły się na portalu aukcyjnym eBay[21]. 15 widokówek układa się w historię o dziewczynce, w pokoju której pojawiają się nocą najróżniejsze demony, wykreowane na potrzeby fotografii dzięki odpowiednio ucharakteryzowanym modelom w maskach z *papier mâché*. Do pokoju dziewczynki przez zasłony zagląda straszydło o spiczastej głowie i ogromnych oczach, spod łóżka wypełza uśmiechnięty wielkogłowy potwór, przy posłaniu staje krępy i silnie uzębiony fantom. Na przedostatnim widoku z serii jeden z duchów wyciąga dziecko z łóżka,

[21] Zob. A. Meier: *Early Photographs of a Child Getting Spooked by Bogeyman.* Dostępne w Internecie: http://hyperallergic.com/79194/early-photographs-of-a-child-getting-spooked-by-bogeymen/ [data dostępu: 09.08.2014].

na ostatnim – widzimy już tylko matkę, która załamuje ręce nad pustym posłaniem. Cykl stereoskopowych kart jest nieco zabawny, ponieważ maski modeli są aż karykaturalnie przerysowane, a jednak odległe od happy endu zakończenie przynosi spore zaskoczenie, pozostawiając widza z nieprzyjemnym uczuciem lęku. Ponieważ nad łóżkiem dziewczynki wisi obrazek z modlitwą: „Boże błogosław nasz dom", smutny finał opowieści jest tym bardziej niespodziewany. Fabuła opowiadana przez Kent jest poniekąd rozwinięciem i pogłębieniem konceptu zaproponowanego przez anonimowego fotografa: duch, którego przeczucie nie pozwala zasnąć i straszy dziecko w koszmarach, materializuje się jako cielesny byt i wychodzi poza sferę sennego marzenia. Efekt niesamowitości, wywołany przez taką strategię artystyczną, jest szczególnie intensywny w przypadku fotografii i filmu, gdzie „rolę" demona odgrywają bądź żywi modele w maskach i kostiumach, bądź realne przedmioty (lub manekiny), niebezpiecznie podobne do ludzi.

Jennifer Kent zdaje się korzystać z tych właściwości medium foto- i kinematograficznego, powierzając kreację Babadooka aktorowi. W sekwencjach filmowych, w których ukazuje się tytułowy potwór, zastosowano również technikę animacji poklatkowej. Jej specyficzna płynność przywołuje wrażenie, jakie wywołują ruchome elementy w książce *pop-up*, animujące straszydło i obiekty wokół niego. Reżyserka podkreśla, że jej założeniem była rezygnacja z komputerowych efektów specjalnych na rzecz historycznych już metod tworzenia obrazów fantastycznych[22]. Ekipa filmowa stosuje więc proste triki wytwarzające złudzenie metamorfozy i animacji przedmiotów, odwołując się tym samym wprost do technik stosowanych przez Georges'a Mélièsa. Powiązania *Babadooka* z Mélièsowskim imaginarium wykraczają zresztą poza sferę rozwiązań formalnych. Poszczególne sytuacje w filmie Kent korespondują również z teorią obrazów kinematograficznych, skonstruowanych przez francuskiego reżysera-iluzjonistę.

Amelia kilkakrotnie ukazana jest, kiedy śpi przed telewizorem. Widz filmowy ma wtedy okazję chwilę dłużej oglądać programy, podczas których bohaterka zasypia. Oprócz scen z kultowych filmów z gatunku *noir*,

[22] Por. http://filmcomment.com/entry/interview-jennifer-kent-babadook [data dostępu: 09.08.2014].

co jeszcze mocniej podkreśla atmosferę grozy w *Babadooku*, na ekranie telewizora pojawiają się także krótkie metraże Mélièsa. W całym filmie są to dzieła następujące: *Éclipse du soleil en pleine lune* („Zaćmienie słońca podczas pełni księżyca", 1907), *Livre magique* („Magiczna książka", 1900), *Dislocation mystérieuse* („Tajemnicza dyslokacja", 1901), *Faust aux enfers* („Faust w piekle", 1903), *Un homme de têtes* („Mężczyzna o wielu głowach", 1898) oraz *Le cake-walk infernal* („Piekielny *cake-walk*", 1903). Wszystkie wpisują się w konwencję fantastycznych *tableaux* obudowanych pretekstową narracją, usprawiedliwiającą przeróżne triki i przeobrażenia obrazów (najsilniej rozwiniętą fabułę śledzimy w *Éclipse*… oraz *Faust*…). Feeryczna stylistyka cytowanych w *Babadooku* filmów Mélièsa upodabnia je do onirycznych fantazji, w których ciągłe przeobrażenia jednych przedmiotów w drugie nie znają granic. Postaci w zaprezentowanych miniaturach są bardzo ruchliwe, a następujące po sobie wydarzenia w *Éclipse*… i *Faust*… są jedynie luźno powiązane, nie wynikają z logiki przyczynowo-skutkowej. Francuski reżyser-iluzjonista realizuje w nich swoje teoretyczne postulaty dotyczące nie tylko obrazów fantastycznych, ale też tzw. obrazów kompozycyjnych, będących wyrazem nieskrępowanej wyobraźni twórcy, który może przed kamerą zainscenizować dowolne zdarzenie i wykreować najbardziej nawet dziwne uniwersum: „[w]łaśnie ten rodzaj kinematograficzny nie zna żadnych przeszkód i wszystko, co tylko imaginacja zdoła podsunąć, jest dla niego dobre"[23]. Interesującym zabiegiem w australijskim horrorze jest konsekwentne połączenie telewizyjnej emisji utworów Mélièsa z senną aktywnością bohaterki. Kiedy Amelia śni, oddzielona od rzeczywistości wokół siebie, na ekranie telewizora widz filmu obserwuje obrazy, w których Méliès koncentrował się „[n]a daniu pozoru i realności marzeniom choćby najbardziej chimerycznym, konceptom imaginacji najbardziej nieprawdopodobnym"[24]. Doświadczenie, które stanie się udziałem Amelii i Samuela – urzeczywistnienie się wyobrażenia bobo – w podobny sposób połączy sferę fantazji z realnością.

Autotematyczny charakter ma intertekstualne odwołanie do „Magicznej książki": w tej miniaturze Méliès przewraca kolejne karty gigantycznej

[23] G. Méliès: *Obrazy kinematograficzne.* W: *Europejskie manifesty kina. Od Matuszewskiego do Dogmy. Antologia*. Red. A. Gwóźdź. Warszawa 2002, s. 244.

[24] Ibidem, s. 246.

księgi z portretami. Po cięciach montażowych narysowane postaci zstępują ze stron, tworząc wielce wesołą kompanię komediantów. Na koniec główny bohater inicjuje proces odwrotny – niesubordynowane postaci wracają do książki, aktorzy po cięciu przemieniają się na powrót w rysunki. Ten stosunkowo wczesny film Méliès dowodzi, że filmowiec do perfekcji opanował już możliwości, jakie dla obrazów fantastycznych oferował montaż cięty. Jest także jednym z najlepszych przykładów, na podstawie których można zrekonstruować myśl Edgara Morina. Według niego, cięcie stało się podstawowym narzędziem w filmowej realizacji triku metamorfozy, najważniejszego w Méliès owskim warsztacie przejętym ze sztuki iluzjonistycznej[25]. Reżyser skonstruował zabawną serię scen, w których najważniejszą atrakcją jest przemiana obrazu w żywego aktora. Jennifer Kent osnuła wokół analogicznego konceptu rozwiniętą intrygę fabularną, uzupełniając metamorfozę dziecięcego wyobrażenia o potworze pośrednimi stadiami: na początku filmu Samuel tylko mówi o potworach, potem, nie wiadomo skąd, pojawia się książka *Mister Babadook*, by w końcu tytułowe monstrum objawiło się w domu. Kiedy Amelia również zaczyna widzieć zjawę, straszydło przeobraża się na jej oczach w ducha zmarłego męża. Dzięki wykorzystanej w filmie technice i grze aktorskiej wyobrażenie staje się realnym bytem z krwi i kości, obdarzonym zdolnością ruchu, mowy i działania.

Figura metamorfozy napędzająca akcję filmu ma także głębsze znaczenie: kinematograficzny *bogeyman*, rozumiany jako zjawa-projekcja indywidualnych lęków, może być traktowany jako Morinowskie widmo *par excellence*. Przemiany, jakie dotykają filmowego Babadooka, sprawiają, że jako widmo staje się on zależny od „pragnienia, lęku lub marzenia sennego"[26]. Akcja filmu potwierdza zatem słowa francuskiego myśliciela dotyczące zasad organizujących obrazy fantastyczne: „[w]szystko, co należy do domeny fantastyki, sprowadza się ostatecznie do widma i metamorfozy"[27]. Intertekstualne nawiązania do filmów Méliès a kierują interpretację na tropy wytyczone przez twórcę Star Film, którego „geniusz […] łączy z sobą jakby w stadium pierwotnym feerię i fantastykę, magiczną wizję wszechświata i metody tech-

[25] Por. E. Morin: *Kino i wyobraźnia.* Przeł. K. Eberhardt. Warszawa 1975, s. 78–79.
[26] Ibidem, s. 77.
[27] Ibidem, s. 78.

niczne”[28]. Jak się okazuje, spod gatunkowej struktury horroru prześwituje również istota filmowej fantastyki, nierozerwalnie związanej z myśleniem magicznym i podporządkowanym mu repertuarem trików.

Zgodnie z wzorcem gatunkowym horroru ewolucja, wzrost i przemiany filmowego potwora dyktowane są przede wszystkim wyobraźnią bohaterów. Tak też buduje swoją opowieść Kent, czyniąc z nad wyraz rozwiniętej imaginacji Samuela siłę napędową akcji. Znamienne, że przedstawiony w *Babadooku* proces wyzwolenia obrazu wyobrażeniowego – czy też uwolnienia fantazmatu, jak powiedziałaby Maria Janion – przypomina i łączy dwa możliwe sposoby rozumienia i definiowania wyobraźni, jakie w odniesieniu do tworzenia baśni odnaleźć można w myśli J.R.R. Tolkiena[29]. Według pisarza, wyobraźnia jest zdolnością „tworzenia wyobrażeń – obrazów rzeczy, które nie są bezpośrednio obecne”[30]. Fantazja natomiast – także w jej „starszym i bardziej wzniosłym sensie »wyobraźni«”[31] – nadaje wyobrażeniom spójność, jaka cechuje światy rzeczywiste, mimo że wyobrażenia te są „fantastyczne” – a zatem nierealne. Tolkienowska fantazja jest najwyższą formą sztuki baśniopisarstwa, ponieważ nadaje wyobrażeniom niepodobnym do rzeczywistości strukturę świata realnego, w którym króluje

---

[28] Ibidem, s. 79.

[29] W swojej koncepcji Tolkien czerpie m.in. z romantycznej filozofii Samuela T. Coleridge’a. Coleridge w dziele z 1817 r. wprowadza rozróżnienie na: *Fancy* (fantazję), *Primary Imagination* (wyobraźnię pierwszego stopnia) oraz *Secondary Imagination* (wyobraźnię drugiego stopnia). Fantazję definiuje jako tryb pamięci, niezależny od czasu i przestrzeni, w którym zapisują się doznania zmysłowe. Wyobraźnia pierwszego stopnia jest „[b]oskim słowem tworzenia w ludzkim umyśle”, nie podlega ludzkiej woli. Wyobraźnia drugiego stopnia natomiast łączy się z aktem woli i jest właściwością poetów, pisarzy, którzy tworzą (na nowo) spójne światy. Tolkien odwraca terminologię Coleridge’a, przyznając większą moc fantazji niż imaginacji, ponadto uwalnia moc wyobraźni-fantazji (Tolkienowska *phantasy*, u Coleridge’a *imagination*) od zależności od rozumu, twierdząc, że możliwe jest także pozarozumowe uchwycenie prawdy. Zob. M.C. Sammons: *War of the Fantasy Worlds: C.S. Lewis and J.R.R. Tolkien on Art and Imagination*, 2010, s. 71. Dostępne w Internecie: http://books.google.pl/books?id=DBdffA0E6oEC&pg=PA71&dq=coleridge,+imagination+and+fantasy&hl=pl&sa=X&ei=wmyPU-iHNqX74QT184DgBw&ved=0CEMQ6AEwAw#v=onepage&q&f=false [data dostępu: 10.08.2014].

[30] J.R.R. Tolkien: *O baśniach*. W: Idem: *Drzewo i liść oraz Mythopoeia*. Przeł. J. Kokot, M. Obarski, K. Sokołowski. Warszawa 1998, s. 30.

[31] Ibidem. W tym sformułowaniu Tolkien wyraźnie nawiązuje m.in. do Coleridge’a i jego definicji *Secondary Imagination*.

„fascynująca obcość i dziwność”[32]. Analizując fabułę *Babadooka*, można przyjąć, że *bogeyman* jest początkowo wyobrażeniem, produktem pobudzonej wyobraźni dziecięcej, skorej do niekontrolowanej aktywności, podobnej do marzeń sennych i halucynacji. Jennifer Kent stopniowo jednak przekształca świat wyobrażenia w świat fantazji: Babadook staje się elementem domowej przestrzeni Amelii i Samuela, tak jak naturalnie jest jej częścią w świecie książeczki *Mister Babadook*. Potwór przestaje być czymś irracjonalnym, nieistniejącym obrazem, który straszy domowników przeczuciem, że być może jest jednak prawdziwy. Monstrum w pewnym momencie staje się rzeczywiste, można go dotknąć, a pojawia się nie tylko w myśli, w słowie i na ilustracji, ale i w realnej przestrzeni dnia bohaterów.

Proces materializacji wyobrażenia, jaki dokonuje się na oczach widza w *Babadooku*, wpisuje się również w fenomenologiczną teorię wyobraźni, proponowaną na przykład przez Jeana-Paula Sartre’a. W filmie Kent wyobrażenie potwora jest drogą do jego poznania, a następnie – oswojenia. Dla francuskiego filozofa wyobrażenie jest aktem poznawczym, „świadomością czegoś, a jego przedmiot jest – w odróżnieniu od rzeczy – dany bezpośrednio, czyli znacznie bardziej dostępny poznającemu podmiotowi niż elementy świata materialnego, do których istoty można się jedynie nieznacznie zbliżyć”[33]. Dlatego też w uniwersum horroru samo wyobrażenie jest o tyle źródłem grozy, o ile zbliża bohatera do poznania przedmiotu swego wyobrażenia. Poznanie to wiąże się jednak z wzięciem obiektu wyobrażenia w posiadanie:

> [a]kt wyobraźni […] jest aktem magicznym. Jest zaklęciem przeznaczonym do wywołania przedmiotu, o którym się myśli, rzeczy, którą się pożąda w taki sposób, aby można ją było wziąć w posiadanie. Jest w tym akcie zawsze coś rozkazującego i coś dziecinnego[34].

---

[32] Ibidem, s. 31.

[33] M. Kempna-Pieniążek: *Dziwniejsze niż fikcja. Rola wyobraźni w filmach Marca Forstera.* Katowice 2012, s. 27.

[34] J.-P. Sartre: *Wyobrażenie. Fenomenologiczna psychologia wyobraźni*. Cyt. za: D. Grzybkowska-Lewicka: *Trzy typy cudowności w literaturze fantasy a problem wyobrażenia.* W: *Fantastyczność i cudowność. Fantasy w badaniach naukowych.* Red. T. Ratajczak, B. Trocha. Zielona Góra 2009, s. 125.

Wydarzenia przedstawione w filmie ilustrują zjawisko „wywołania przedmiotu", potwora nazwanego nie tylko słowem, ale i zwizualizowanego w tajemniczej książce-rozkładance, w której wyskakujący nagle obrazek jest niepokojąco realny. Przekonanie o wielkiej mocy nazwania, które przywołuje daną rzecz, jest również obecne w złowrogiej rymowance *Mister Babadook*. Wyjaśnienia wymaga pojęcie pragnienia i pożądania przedmiotu wyobrażenia, jakie opisuje Sartre. Badaczka *fantasy* Dobrosława Grzybkowska-Lewicka precyzuje, że przywołanie obrazu „staje się uobecnieniem, wydarciem z domeny tajemnicy ku światłu roz-poznania", natomiast wzięcie go w posiadanie równa się jego oswojeniu, przeniesieniu w świat bliski i znany[35]. Rozumiem zatem, że wyobraźnia umożliwia uwewnętrznienie czegoś cudownego, ponadrzeczywistego, pozbawiając je elementu „niepokojąco dziwnego". Wyobraźnia odbiera więc negatywny przedrostek „*un-*" obrazom i przedmiotom określanym jako *unheimlich*, oswajając je na powrót.

Obserwuję tak przedstawiane działanie wyobraźni w filmach Jennifer Kent. Zarówno w miniaturze, jak i w filmie pełnometrażowym następuje moment, w którym zjawa zostaje oswojona i kontrolowana. W obu filmach matka krzyczy do potwora, że nie wolno mu wejść do jej domu bez jej zgody, w obu filmach także fantom poddaje się tej woli, zamieszkując w komórce i przyjmując tam posiłki[36]. Bohaterki filmów Kent finalnie zyskują kontrolę nad bogeymanem, potwierdza się zatem moc imaginacji (u Tolkiena: fan-

---

[35] D. Grzybkowska-Lewicka: *Trzy typy*…, s. 125.

[36] Oswojenie ducha znów kieruje w stronę interpretacji psychoanalitycznej, wedle której to, co niechciane, zostaje zepchnięte do piwnic świadomości, zamknięte na klucz. Trop Jungowski uprawniałby stwierdzenie, że bohaterki dokonują integracji swojego Cienia, który z postaci całkowicie zewnętrznej i obcej zmienia się w sublokatora, tolerowanego i kontrolowanego. Takie odczytanie byłoby również potwierdzone wypowiedzią reżyserki, iż w kreacji Babadooka inspirowała się m.in. rolami Lona Chaneya. Zob. http://filmcomment.com/entry/interview-jennifer-kent-babadook [data dostępu: 09.08.2014]. Ponadto, legitymizacją psychoanalitycznej lektury *Babadooka* jest także odwołanie do innej fenomenologicznej koncepcji wyobraźni, sformułowanej przez Gastona Bachelarda i nawiązującej do psychoanalizy. W odróżnieniu od Sartre'a Bachelard skupia się nie tyle na wypływającej z filozofii Husserla istocie rzeczy, ile na możliwym dzięki wyobraźni „uczestnictwie w świecie". Myśliciel przyznaje tzw. wyobraźni materialnej dużo większą moc. Według Bachelarda, podmiot – „określany przez niego mianem marzyciela świata – może osiągnąć stan pierwotnej jedności ze światem". Zob. M. Kempna-Pieniążek: *Dziwniejsze*…, s. 27, 30.

tazji) właściwa dla fantastycznych kreacji światów przedstawionych. Świat *Babadooka* przeczy więc przekonaniu Janion, że w filmie grozy zło do końca pozostaje nie tylko zewnętrzne względem bohaterów, ale i „panuje aktywnie, demonicznie, bez możliwości ułaskawienia"[37]. W wersji Kent demon traci władzę nad bohaterami, choć nie zostaje do końca zwyciężony – nie znika całkowicie. Mimo to finał filmu postrzegany jest jako optymistyczny. Anita Piotrowska konkluduje: „pogodna i moralizatorska końcówka filmu sugeruje, iż właśnie ta izolacja, wzajemne skazanie na siebie i nieprzepracowanie żałoby sprowadziły do domu upiornego Babadooka"[38]. Jest to spostrzeżenie trafne w kontekście psychologicznej interpretacji fabuły, ale nie bierze pod uwagę roli wyobraźni, która zostaje w filmie wyraźnie zaakcentowana i która czyni z *Babadooka* laboratorium myśli o kreacji fantastycznych światów. Co więcej, trop teorii wyobraźni spaja formalne nawiązania do poetyki Mélièsa z teorią kina rozumianego jako uniwersum widm, którego istotą jest fantastyczność, niespodziewanie rodząca się „z najbardziej realistycznych ze wszystkich maszyn"[39].

Opowieść Jennifer Kent o Babadooku pokazuje, że odnoszące się do twórczości literackiej teorie wyobraźni (Samuel Taylor Coleridge, Tolkien, Sartre, Gaston Bachelard) stały się również inspirujące dla teorii kina. Kino natomiast udowodniło, że potrafi przedstawić mechanizmy, które kierują działaniem wyobrażenia, nieco wbrew temu, co pisał Tolkien, przekonany, iż tylko literatura potrafi w pełni zilustrować moc fantazji: „[w] ludzkiej twórczości fantazję najlepiej pozostawić słowu, prawdziwej literaturze. W malarstwie wizualne przedstawienie fantastycznych wyobrażeń jest zbyt łatwe technicznie"[40]. Plastyczne wyrafinowanie *Babadooka* przeczy temu stwierdzeniu, gdyż filmowemu obrazowi daleko jest do jednoznaczności i dosłowności. Napięcie budowane poprzez stopniową demaskację zmaterializowanego demona subtelnie przywołuje na myśl możliwe kulturowe figury, które w baśni ustnej i literackiej stanowiły egzemplifikacje bogeymana. Babadook może być cieniem (Cieniem?) bohaterów, może też być duchem

[37] M. Janion: *Próba…*, s. 361–362.
[38] A. Piotrowska: *„Babadook"…*
[39] E. Morin: *Kino…*, s. 73.
[40] J.R.R. Tolkien: *O baśniach…*, s. 31.

nieżyjącego ojca Samuela. Kostium, maska i makijaż sugerują także, że potwór mógłby też być przebranym sobowtórem tego, kto go widzi, aluzją do formułowanych w literaturze XIX i XX wieku tez, iż „człowiek składa się z mnóstwa dusz, z bardzo wielu jaźni”[41]. Finalnie okazuje się, że potwór nie nosi maski, a zatem – mimo radosnej końcówki – film Kent pozostawia widza z niepokojącym podejrzeniem, iż podobne monstrum może przeniknąć do życia każdego człowieka. Wiele pytań widza o status demona (cień? odbicie? wyobrażenie?) nie znajduje odpowiedzi po zakończonym seansie *Babadooka*.

Opowieść prowadzona przez Jennifer Kent niewątpliwie wpisuje się w ten szczególny nurt sztuki i kina, który pozwala odbiorcy doświadczyć uczucia „niepokojącej dziwności”. Aktualizuje również opracowane już przez Méliès a metody tworzenia obrazów, używając ich jako narzędzi fantazji powołującej do życia spójny, samowystarczalny świat fantastyczny. Fantastyczna opowieść grozy autorstwa Kent jest też ważnym przykładem tego, w jaki sposób mechanika i technologia kina potrafią związać się z aktem wyobrażenia uruchamiającym cudowny aspekt kinematograficznej twórczości. W omawianym filmie będzie to cudowność spod znaku *magicus*, demoniczna moc, która dąży do przejęcia władzy nad światem przedstawionym. W odniesieniu do użycia techniki kinematograficznej w *Babadooku* możemy powtórzyć za badaczką *fantasy*: „[w] tym punkcie swoje miejsce odnajduje także technologia – praktyczne zastosowanie osiągnięć nauki, którą z lekkim zastrzeżeniem moglibyśmy nazwać współczesną magią technologiczną”[42]. *Babadooka* możemy włączyć do repertuaru kina fantazmatycznego, uwalniającego wyobraźnię i wyobrażenia, echo romantycznego zrywu. Najwyraźniej współczesny widz wciąż fascynuje się tym, w co nie wierzy, ale co niepokojąco realnie objawia mu się na kinowym ekranie.

---

[41] E. Linkiewicz: *Podobizna człowieka – pomiędzy fizycznością a duchowością. Twarze, portrety, maski*. W: *Czas na interdyscyplinarność: człowiek nosi swoją twarz. Twarze, portrety, maski. Forum III*. Red. A. Kowalczyk-Klus, R. Solik. Katowice 2010, s. 104.

[42] D. Grzybkowska-Lewicka: *Trzy typy…*, s. 128.

Zakończenie
Spotkanie z Arcymagiem Ziemiomorza

> Albowiem magia zawiera się w tym właśnie, w prawdziwym nazywaniu rzeczy.
>
> Ursula K. Le Guin[1]

W książce poszukiwałam w kinie i w literaturze śladów postawy magicznej wobec mediów, postulowanej w ich an-archeologicznym (wariantologicznym) badaniu przez Siegfrieda Zielinskiego. W czasoprzestrzeniach filmu i powieści postawa ta uwidoczniała się na różne sposoby: w fabule i budowaniu historii, w kreacji bohaterów, w konstrukcji świata przedstawionego, w dyskursie autotematycznym, jaki można odkryć pod warstwą fabularną. Terytorium magicznym, podszytym sekretem, po Freudowsku niesamowitym, okazał się mechanizm tworzenia i oddziaływania mediów wykorzystujących ruchome obrazy, zarówno tych historycznych – takich jak: zabawki optyczne, latarnia magiczna, spektakl fantasmagorii – jak i nadal aktualnych, czyli filmu rejestrowanego kamerą lub też animowanego poklatkowo. Zagadnienie magii ruchomego obrazu powraca nie tylko w koncepcjach estetycznych i teoretycznych, ale także w historiach opowiadanych przez współczesne kino, które wykazuje zainteresowanie swoją własną historią i swoim miejscem na mapie mediów. Rewizja historii oraz próby odnalezienia powiązań pomiędzy różnymi medialnymi wynalazkami, czynione w analizowanych przeze mnie dziełach, stają się przyczynkami do uprawiania kartografii mediów, która dla Zielinskiego jest jedną ze składowych podejścia an-archeologicznego.

---

[1] U.K. Le Guin: *Czarnoksiężnik z Archipelagu*. Przeł. S. Barańczak. Kraków 1983, s. 52.

W odnajdywaniu powiązań między medialnymi dyspozytywami bardzo pomocne okazały się narzędzia wywiedzione nie tylko z an-archeologii (wariantologii) mediów, ale i z osiągnięć Nowej Historii Kina, a zwłaszcza obserwacji Toma Gunninga dotyczących kina atrakcji. Mam nadzieję, że udało mi się wskazać na podobieństwa w tworzeniu, prezentowaniu i odbiorze ruchomych obrazów, które zachodzą niezależnie od historycznego rozwoju mediów, lecz są elementem określonej postawy wobec rzeczywistości, której analogon można wykreować także za pomocą mediów ruchomego obrazu. Ta postawa ma w sobie coś z filozofii autora *Magii Naturalis*, szuka wyjaśnienia tego, co na pierwszy rzut oka jest tajemnicą, cudem, niemożliwym. Nieustanne zdziwienie, które wywołują w widzach kolejne generacje i formy ruchomego obrazu, podtrzymuje magiczny stosunek człowieka do nich. Filmy i książka, które stały się bohaterami moich szkiców interpretacyjnych, ilustrują ten stan rzeczy, odwołując się do archaicznych już badań nad fenomenami projekcji, ruchu, przezroczystości (widmowości) i paradoksalnie niematerialnej, lecz niemal dotykalnej przestrzeni obrazów projekcyjnych. Ponadto, zarówno warstwa fabularna, jak i formalna omawianych filmów dowodzi tego, jak bliskie jest współczesne kino efektów specjalnych wczesnemu kinu, opartemu na prestidigitatorskich i teatralnych trikach, przełożonych z czasem na konwencje właściwe aparatowi filmowemu.

Nie bez znaczenia jest również gatunek interpretowanych przeze mnie dzieł. Choć każde z nich jest w zasadzie hybrydą co najmniej kilku konwencji gatunkowych, to – uogólniając – w każdym odnajdziemy cechy właściwe filmowej baśni, a także fantastyce, przenikające się wzajemnie. *Królewna Śnieżka* Tarsema Singha jest filmową adaptacją (trawestacją) znanej baśni ludowej i literackiej, uzupełnionej o chwyty typowe dla filmowej *fantasy*. Podobnie *Oz Wielki i Potężny* Sama Raimiego, nawiązujący do baśni literackiej i wykorzystujący cały arsenał środków wpisanych w konwencję fantastyki. *Babadook* Jennifer Kent jest inspirowany baśniową konstrukcją świata przedstawionego, w którym siły nadprzyrodzone, magiczne naturalnie mieszają się z rzeczywistością. Nawet w realistycznych fabułach *Iluzjonisty* Sylvaina Chometa oraz *Hugona i jego wynalazku* Martina Scorsese są obecne baśniowe schematy fabularne. W historii Tatischeffa występuje postać Alice (Alicji?), która naiwnie wierzy w cudowne zdolności iluzjonisty; dziewczyna też

dzięki opiekunowi (magicznemu?) poznaje lepszy, piękniejszy dla niej świat, w którym wchodzi w dorosłość. Plastyczne opracowanie filmu, nadające mu rys karykaturalny, wprowadza dystans między opowieścią o iluzjoniście a rzeczywistością. Luźno inspirowana biografią Méliès opowieść o Hugonie i Isabelle, którzy dzięki rozwiązaniu zagadki automatu odkrywają także sekret największego „magika filmu", również czerpie z historii baśniowych oraz z magicznej narracji na temat wynalazków technicznych.

Warto tu wspomnieć, że w teorii filmu ukuto stanowisko, wedle którego film przejął niejako funkcję podstawowego środka przekazu baśni. Andrzej Pitrus referuje:

> [k]ino nawiązuje do baśni przede wszystkim dzięki swej narracyjności. Nie tylko dlatego, że potrafi opowiadać historie, a w szczególności baśnie, które przecież może dosłownie adaptować czy poddawać transpozycji. Także, a może nawet przede wszystkim dlatego, że narracyjność kina pozwala mu zająć pozycję zarezerwowaną wcześniej dla mitologii i baśni, będącej przecież wariantem mitu, jego spopularyzowaną formą[2].

Kino może być zatem uznane za medium, które użycza swoich środków wyrazu baśniom współczesnym, zaspokajającym – jak chce Pierre Péju – dzisiejsze oczekiwania względem narracji. Baśń bowiem przetrwała, odpowiadając na pragnienie niesamowitości i dojmującą potrzebę opowieści, które oswajałyby to, co nowe, inne, przerażające, tajemnicze. Péju widzi kontynuację baśniowej narracji w literaturze, ponieważ według niego „słowo pisane jako jedyne umożliwia niekończącą się eksplorację baśniowego lasu"[3]. Badacz krytykuje natomiast obrazy produkowane przez medialne narracje, dookreślające i czyniące dosłownym to, co w baśniach zawsze należało do wyobraźni odbiorcy: „to właśnie nieokreśloność, niejasność, wieloznaczność, odwołania i inwokacje stanowiły o sile baśni i jej obrazów"[4]. Nie wszystkie filmy jednak realizują opisany przez Péju schemat opowieści informacyjnej,

---

[2] A. Pitrus: *Sztuka wideo, mit i baśń.* W: *Kulturowe konteksty baśni.* Red. G. Leszczyński. T. 1: *Rozigrana córa mitu.* Poznań 2005, s. 121.

[3] P. Péju: *Dziewczynka w baśniowym lesie*. Przeł. M. Pluta. Warszawa 2008, s. 11.

[4] Ibidem, s. 10.

której funkcją jest jedynie szokować, dostarczać atrakcji; nie niosą z sobą wartościowych treści, które zmuszałyby odbiorców do stawiania pytań i ciągłego poszukiwania odpowiedzi.

Kino, zwłaszcza to o dużym stopniu samoświadomości, posługujące się motywami autotematycznymi, wydaje mi się nowym wcieleniem baśni, której zadaniem było od wieków między innymi wyjaśnianie relacji rzeczywistości i magii. Zwłaszcza że najbardziej rozpowszechniony model projekcji ruchomych obrazów wiele zawdzięcza pokazom fantasmagorii, które podawały w wątpliwość racjonalistyczną interpretację świata i wzbudzały poczucie Freudowskiego *unheimlich* dzięki napięciu między tym, co wiadome, znane i wytłumaczalne, a tym, co – być może – kryło się w sferze wiary i pamięci mitu. Seanse widmowych obrazów i literatura baśniowa miałyby zatem wspólny rdzeń: „[t]o właśnie idea racjonalnego podejścia do wielkiej Historii zepchnęła cudowne opowiastki na margines. W tym oto kontekście pisarze sięgnęli po baśnie”[5]. W tym samym bowiem momencie kryzysu myśli racjonalistycznej naukowcy i wynalazcy sięgnęli po aparaty do produkcji obrazów, które okazały się również zdolne do przywrócenia roli baśni w życiu człowieka.

Alicja Helman przypomina, że dla baśni środek przekazu nie jest najważniejszy, gdyż w ciągu dziejów treści baśniowe bywały wtłaczane w różne formy: ustną, literacką, obrazową, wreszcie filmową. Jednak forma ta jest istotna z punktu widzenia siły oddziaływania baśni w konkretnym miejscu i czasie:

> [k]ino zaproponowało właśnie ową estetyczną formę, jak też znacznie wzmocniło konsolacyjną funkcję baśni. W charakterystycznych dla filmu formach przekazu struktur i fabuł baśniowych znacznemu osłabieniu ulega podkreślana przez badaczy tego gatunku niewiarygodność baśni[6].

Filmy rozpatrywane w poprzednich rozdziałach zdają się potwierdzać tę tezę, tym bardziej że możemy w nich odnaleźć refleksję autotematyczną, dotyczącą problemu (nie)wiarygodności mediów obrazu właśnie. Jak w no-

[5] Ibidem, s. 8.

[6] A. Helman: *Baśń w świecie filmu*. W: *Kulturowe konteksty…*, s. 113.

wczesnych wariacjach na temat struktury baśniowej w dziełach tych obecny jest namysł nad baśniowością, w szczególności nad charakterystyczną dla baśni relacją między magią a rzeczywistością. Potrzeba magii bowiem stała się fundamentem niejednego eksperymentu naukowego, niejednej teorii filozoficznej – jak te opisane przez Zielinskiego – otwierającej drogę praktykom pokazywania ruchomych obrazów.

Omówione w książce filmy zawierają się w domenie fantastyczności – rozumianej jako kategoria bardzo pojemna, obejmująca również rozliczne gatunki *fantasy*[7], wywodząca się między innymi z baśni, a także z mitów, legend, ludowych podań. I choć rozległość i nieostrość granic gatunku wzbudzają liczne dyskusje badaczy, w najszerszym rozumieniu *fantasy* cechuje „obecność i powszechne funkcjonowanie magii w świecie przedstawionym utworu"[8]. Literaturoznawca Marek Oziewicz zauważa, że korzenie literatury fantastycznej tkwią w postawie przeciwnej racjonalistycznemu, oświeceniowemu światopoglądowi, a gatunek *fantasy* może być rozumiany między innymi „[j]ako strategia poznawcza zakładająca istnienie nadprzyrodzoności"[9]. Oświecenie bowiem propagowało prymat logosu[10] – racjonalnego trybu poznania świata, próbowało natomiast wyrugować *mythos* – postawę zakładającą istnienie cudowności, poszukującą znaczeń, stawiającą pytania o kwestie najistotniejsze dla człowieka. Literatura fantastyczna powstała w połowie XIX wieku w Anglii, narodziła się z potrzeby przywrócenia mitów – i mythosu – niezbędnych w konfrontacji z zagadką snów, mocy nadprzyrodzonych, poznania intuicyjnego. U źródła fantastyczności jako poetyki leży zatem potrzeba zajmowania magicznej postawy wobec świata, który nie daje się wytłumaczyć tylko i wyłącznie za pomocą kategorii logosu. To punkt wyjścia wspólny dla fantastyczności w literaturze (i sztuce) oraz dla estetyki fantasmagorii, która dała podwaliny fantazmatycznemu aspektowi kina. Fantastyczność w literaturze, a także i w filmie, poszukuje

[7] Zob. M. Oziewicz: *Mythos, logos a korzenie literatury fantasy.* W: *Fantastyczność i cudowność. Fantasy w badaniach naukowych.* Red. T. Ratajczak, B. Trocha. Zielona Góra 2009, s. 33–43.

[8] G. Trębicki: *Fantasy – ewolucja gatunku.* Kraków 2007, s. 19.

[9] M. Oziewicz: *Mythos…*, s. 33. Oziewicz konstruuje definicję *fantasy* mitopoietycznej – odgrywającej rolę współczesnego mitu, który wyjaśniałby cudowne elementy świata i prowokował do pytań fundamentalnych dla harmonijnego bycia w świecie.

[10] Terminu tego oraz pojęcia „*mythos*" Oziewicz używa za Karen Armstrong.

między innymi magii, czyniąc ją istotną częścią rzeczywistości, w której racjonalne i nieracjonalne poznanie współistniałyby harmonijnie.

Jaka wizja magii obrazu wyłania się z proponowanych przeze mnie interpretacji filmów i książki? Czy można podjąć się próby jej uogólnienia? Aby zbliżyć się do odpowiedzi, pragnę przywołać uniwersum Ziemiomorza – dzieło Ursuli K. Le Guin, obejmujące pięć powieści oraz zbiór opowiadań[11]. Najwybitniejsza amerykańska pisarka *fantasy* w genialny sposób połączyła model magicznego świata baśniowego z refleksją antropologiczną i filozoficzną. Motto tego rozdziału zaczerpnęłam z pierwszego tomu cyklu o Ziemiomorzu, w którym pasterz kóz Krogulec zaczyna kształcić się na czarnoksiężnika – najpierw jako uczeń maga Ogiona, później zaś w szkole czarodziejów na wyspie Roke. I to tam młody, uzdolniony magicznie człowiek dowiaduje się, że prawdziwa magia to nie sztuka iluzji, lecz właśnie znajomość prawdziwych imion rzeczy. Owszem, tworzenie złudzeń należy do czarnoksięskiego rzemiosła, jednak to tylko niższa forma magii, nawet jeśli „[u]mysł czarodzieja czerpie […] rozkosz z prostych sztuczek magicznych i każdy mag jest po trochu kuglarzem"[12]. Najmądrzejsi, najlepiej wykształceni magowie nie zajmują się w Ziemiomorzu iluzjami, ich misja jest daleko bardziej doniosła i odpowiedzialna – to obowiązek czuwania, aby rządząca światem Równowaga nie została naruszona. A zachwiać ją może nieumiejętne lub w złej wierze korzystanie ze sztuki magicznej. Zwykłym ludziom wydawało się przez wieki, że magia może przezwyciężyć prawa rządzące światem; stracili szacunek dla czarodziejów, kiedy jednak przekonali się, iż „[w] magii nie było niczego, co dawałoby człowiekowi prawdziwą władzę nad ludźmi, ani niczego, co można by było wykorzystać przeciwko śmierci"[13]. Tymczasem ludzkie pragnienie nieśmiertelności i niezgodę na to, że śmierć czeka każdego, magowie uznawali za największe zagrożenie dla Równowagi. Krogulec początkowo ulegał pragnieniu niekontrolowanego

---

[11] Zob U.K. Le Guin: *Czarnoksiężnik…*; Eadem: *Grobowce Atuanu.* Przeł. P. Cholewa. Warszawa 1996; U.K. Le Guin: *Najdalszy brzeg.* Przeł. J. Kozerski. Gdańsk 1991; U.K. Le Guin: *Tehanu.* Przeł. P. Braiter. Warszawa 1997; U.K. Le Guin: *Inny wiatr.* Przeł. P. Braiter. Warszawa 2003; U.K. Le Guin: *Opowieści z Ziemiomorza.* Przeł. P. Braiter. Warszawa 2002.

[12] U.K. Le Guin: *Najdalszy brzeg…*, s. 140.

[13] Ibidem, s. 105.

użycia swoich zdolności, później jednak, jako Ged, Arcymag Ziemiomorza, przekonał się niejednokrotnie, że prawdziwa znajomość imion rzeczy jest najdoskonalszą formą magii. I równocześnie najmniej spektakularną.

W uniwersum wykreowanym przez Le Guin prosty trik i najwyższej próby czarnoksięstwo ułożone są w hierarchię, należą jednak do tej samej dziedziny magii, która okazuje się dogłębnym poznaniem rzeczywistości, zbliżeniem się do jej istoty. Czyż świat filmu nie funkcjonuje na podobnych zasadach? Według Andrzeja Gwoździa, „[k]ino od zawsze było oparte na triku, bo trik należy do żywiołu ruchomych obrazów, które chociażby ze względu na swoją istotę nigdy przecież ruchome nie są"[14]. U źródeł kina leży zatem kuglarska sztuczka, która zadziwia publiczność, a sztukmistrzowi przynosi zadowolenie, że potrafi wywołać efekt zaskoczenia. Prace nad wynalazkami, innowacjami technicznymi w dużej mierze były napędzane dążeniem do jeszcze lepszego efektu iluzji, a kolejne maszyny nierzadko wydawały się kaprysem iluzjonisty, nowym trikiem.

Ale też od początku kino – zarówno w aspekcie technicznym, jak i symbolicznym – naznaczone było także wysoką magią, którą u Le Guin władali mistrzowie. Mistrz Przywołań zajmował się „przywoływaniem takich energii, jak światło, gorąco, siła przyciągająca magnesu i te siły, które ludzie odbierają jako ciężar, kształt, barwę, dźwięk; przywoływał prawdziwe moce, czerpane z niezmiernych, bezdennych zasobów energii wszechświata"[15]. Opisani przez Zielinskiego naukowcy działali podobnie jak magowie Ziemiomorza, poszukując sekretów magii naturalnej, rozwiązując zagadki Wszechświata, które decydowały o… Równowadze. I tak jak Mistrz Imion z Roke znał wszystkie imiona i przybliżał je uczniom, tak kino nierzadko oferuje widzowi poznanie rzeczywistości wokół, nazywając jej elementy. I nie chodzi tu o świat przedstawiony filmu, ale o realną czasoprzestrzeń, w której magowie-reżyserzy tworzą filmy, a widzowie rozpoznają w nich mechanizmy rządzące poznaniem. Dzieła, które przywołałam w poprzednich rozdziałach, nie są tylko spektaklami złudzeń, choć technologie iluzji nieraz zapierają dech w piersiach, a obrazy-widma każą wątpić w racjonalne

[14] A. Gwóźdź: *Obok kanonu. Tropami kina niemieckiego*. Wrocław 2011, s. 15.
[15] U.K. Le Guin: *Czarnoksiężnik…*, s. 59.

podstawy rzeczywistości. Są to obrazy, które wyrosły z magicznej postawy wobec świata i takiej postawy wymagają także od uważnego widza. Każdy z filmów jest przesycony autorefleksją, oferując widzowi zdobycie najważniejszej dla kinomana wiedzy: poznania prawdziwego imienia kina. Zanim jednak to nastąpi, odbiorca musi przejść długą drogę nauki o kinematograficznych cudach: o technologiach optycznych złudzeń, o zasadzie projekcji, o niesamowitości widmowych obrazów, o fantazmatach i wyobraźni. Dopiero znając wszystkie triki, będzie mógł rozpocząć naukę wyższej magii kina.

Appendix
Propozycje dydaktyczne

1. *Królewna Śnieżka*[1]

Aby przygotować uczniów do pełniejszego odbioru „archeologicznych" obrazów z prologu *Królewny Śnieżki*, warto ich zaznajomić z funkcjonowaniem wykorzystanych w filmie zabawek optycznych. Można do tego celu posłużyć się modelami, a zajęcia urozmaicić własnoręcznym wykonywaniem prostszych zabawek (fenakistiskop, zoetrop[2]) przy użyciu kartonu, flamastrów i szpilek[3]. W ten sposób młodzi odbiorcy odkryją mechanizm działania iluzji, będą mogli również sprawdzić się w roli konstruktorów oraz animatorów. Warto zadbać, by choć jeden dostępny model zoetropu do „badań" posiadał korbkę – a zatem pozwalał bawiącemu się wejść w rolę

---

[1] Wykorzystuję fragmenty artykułu: J. Budzik: *Młody widz jako archeolog mediów: stare i nowe media w filmowej wersji baśni o Śnieżce Tarsema Singha*. W: *Wyzwoleni i zagubieni w sieci. Sztuka i wychowanie w kulturze konwergencji*. Red. M. Zalewska-Pawlak, P. Soszyński. Łódź [w druku], s. 217–231.

[2] Inspiracji może dostarczyć także wirtualne muzeum „cudownych urządzeń". Por. http://www.getty.edu/art/exhibitions/devices/flash/ [data dostępu: 29.08.2014].

[3] Tego typu zajęcia edukacyjne są bardzo popularne, przeprowadzane również przez duże instytucje kulturalne, jak np. Filmoteka Narodowa w Warszawie oraz Muzeum Historii Fotografii w Krakowie. Na warsztaty w Filmotece modele zoetropów zostały przygotowane przez studentów ASP, dzieci natomiast uczyły się zasady animacji i tworzyły paski z rysunkami. W Muzeum Historii Fotografii w Krakowie przy okazji wystawy czasowej „Zjawisko fi" odbyły się warsztaty, na których młodzi uczestnicy wykonywali papierowe modele zoetropów. Przykładowy scenariusz zajęć wraz z refleksją teoretyczno-metodologiczną zob. J. Budzik: *Idziemy do kina! O nowej postaci edukacji filmowej*. W: *Edukacja kulturalna. Teksty i preteksty*. Red. A. Piwek, J. Drab-Pasierska. Wrocław 2011, s. 89–107.

programatora iluzji, doświadczającego fizycznego związku złudzenia ruchu obrazów z ruchem swojego ciała. Wprowadzająca aktywność pozwoli uczniom doświadczalnie przekonać się, że użytkownik zabawek optycznych drugiej połowy XIX wieku był aktywnym inicjatorem animacji obrazów.

Dla drobiazgowej analizy prologu *Królewny Śnieżki* ważne będzie zebranie obserwacji poczynionych przez uczniów podczas bawienia się oraz wykonywanie modeli fenakistiskopu i zoetropu. Podsumowanie zainicjować można ćwiczeniem, w którym młodzi widzowie spróbują ująć w słowa charakter animacji, jaką można wytworzyć dzięki mechanizmom zabawek. Przykładowe polecenie:

Wypisz wokół hasła „ruch" wszystkie określenia, którymi możesz opisać charakter animowanego obrazu w zabawce optycznej.

W propozycjach uczniów pojawią się z pewnością takie określenia, jak: „w kółko, powtarza się, można animować do przodu i do tyłu, w różnym tempie", w odniesieniu do fenakistiskopu, a dodatkowo – w odniesieniu do zoetropu: „pętla, ta sama historyjka, ciągle od początku". Wspólnie z prowadzącym należy wtedy ostatecznie sformułować charakterystykę animacji wytwarzanej przez oba urządzenia tak, aby była ona klarowna dla wszystkich.

Aby sprawdzić, czy uczniowie w pełni zrozumieli funkcjonowanie fenakistiskopu i zoetropu, dodatkowym zadaniem może być ćwiczenie w projektowaniu własnych obrazków do animacji. Przykładowe polecenie: *Zaprojektuj po trzy tarcze fenakistiskopu i paski do zoetropu oraz sprawdź, czy uzyskasz efekt animacji obrazów.* Ewentualne błędy w projektowaniu (za mało/za dużo rysunków, zbyt skomplikowany ruch) pozwolą na utrwalenie wiedzy o (ograniczonych) możliwościach iluzjonistycznych omawianych zabawek.

Ponieważ już w prologu *Królewny Śnieżki* w reżyserii Tarsema Singha ujawnia się pierwszoosobowy narrator (narratorka) opowieści, wartościowym ćwiczeniem może być porównanie wersji literackiej baśni braci Grimm z jej filmową trawestacją. W tym celu proponuję posłużenie się metodą dyskusji kierowanej na temat „Filmowa opowieść o Śnieżce – co pozostało z baśni?". Dyskusja wymagałaby wcześniejszego omówienia baśni literackiej oraz indywidualnego przygotowania uczniów do lekcji. Pytania, nad którymi powinni się zastanowić młodzi czytelnicy i widzowie, sugeruję sformułować w następujący sposób:

- *Kto jest narratorem baśni o Śnieżce?*
- *Jakie elementy fantastyczne odnajdujesz w baśni?*
- *W jaki sposób Śnieżka osiąga dojrzałość? Zastanów się nad symbolicznym znaczeniem przedmiotów, którymi Zła Królowa posługuje się, chcąc zgładzić Śnieżkę (gorset, grzebień, jabłko).*
- *Czyim głosem mówi lustro Złej Królowej?*

Pytania te kierują uwagę odbiorców w stronę tych elementów baśni, które w filmie zostały bardzo silnie zmodyfikowane lub nawet pominięte (jak zatrute przedmioty). Odpowiedzi na pytania, które najczęściej będą się pojawiać w indywidualnych kartach pracy dla uczniów, można zapisać na tablicy w formie tabeli, a następnie – po dyskusji – uzupełnić tabelę o drugą kolumnę, dotyczącą filmu.

W dyskusji kierowanej warto więcej czasu poświęcić pytaniu o narratora – o ile w baśni braci Grimm jest to narrator trzecioosobowy i wszechwiedzący, o tyle w filmie Singha następuje znacząca zmiana perspektywy: historia opowiadana jest przez Złą Królową, a raczej przez jej odbicie. Tym samym wiele emocji wzbudzić może również pytanie o to, kto tak naprawdę odpowiada Królowej z lustra. Zastanawianie się nad tym, w jaki sposób Śnieżka osiąga dojrzałość, należy uzupełnić istotnym pytaniem o to, dlaczego w filmie Królowa nie przychodzi w przebraniu do Śnieżki, by kusić ją gorsetem, grzebieniem i jabłkiem. Rezygnacja z tego istotnego wątku, a co za tym idzie – brak ważnych elementów symbolicznych, w dużej mierze wpływają na model kobiecości przedstawiony w filmie.

W interpretacji prologu zasugerowałam, że Zła Królowa jest w filmie sportretowana nie jako wszechmocna zła czarownica, ale jako oszustka, ilu-

zjonistka, która manipuluje obrazami, by stworzyć swój fałszywy wizerunek. Proponuję zatem ćwiczenie, w którym uczniowie mogliby na chwilę wejść w rolę Złej Królowej spoglądającej w lustro. Polecenie:

Narysuj lub wydrukuj znalezione obrazy ramy lustra. W rysunek lustra nr 1 wpisz najważniejsze cechy charakteru, motywacje i cele charakteryzujące postać lustrzanego odbicia Złej Królowej, z którym rozmawia ona po przejściu na drugą stronę tafli wody. Przypomnij sobie najważniejsze (według Ciebie) słowa jej lustrzanego odbicia i wpisz w górną część ramy. W lustrze nr 2 opisz takie odbicie Złej Królowej, jakie bohaterka chciałaby zobaczyć. Na czym polega według niej piękno? Jak widzi ona samą siebie? W ramę wpisz jedno zdanie, którym filmowa Królowa mogłaby sama się opisać.

Proponowana kreacja „słownego" lustrzanego odbicia Królowej wskaże na te cechy postaci, które wiążą się z jej zdolnościami tworzenia iluzji. Zaakcentuje też bezradność Złej Królowej wobec jej strachu (karykaturalnie w filmie wyolbrzymionego) o urodę. Uwrażliwi uczniów na fakt, że postać ta nie posiada zdolności magicznych w baśniowym tego słowa znaczeniu. Końcowym etapem pracy nad ćwiczeniem może być powrót do prologu i skonstruowanie definicji iluzjonistki w opozycji do definicji czarownicy. Tym samym analityczno-interpretacyjne działania inspirowane literacką i filmową narracją o Śnieżce otworzą drogę do rozważań na temat roli obrazowych iluzji w kulturze konwergencji mediów.

Śnieżka z filmu Singha jest także interesującym przykładem na przeniesienie baśniowej postaci w sferę kultury popularnej: mimo pseudohistorycznego kostiumu dziewczyna jest atrakcyjna, w trakcie filmu usamodzielnia się, wykazuje dążenia emancypacyjne. Warto porównać kreację Lily Collins z innymi wizerunkami Śnieżki w popkulturze i w świecie sztuki. Proponuję następujący wybór obrazów fotograficznych i kadrów z filmów:

- Annie Leibovitz *Snow White* (fotografia, 2007)[4],
- Eugenio Recuenco *Królewna Śnieżka* (fotografia, 2006)[5],

[4] http://milliondreamphotos.blogspot.com/2008/08/annie-leibovitzs-disney-dreams-photos.html [data dostępu: 27.08.2014].

[5] http://www.artstore.pl/fotograficzne-bajki-i-basnie-eugenio-recuenco [data dostępu: 27.08.2014].

- Walt Disney *Królewna Śnieżka i siedmiu krasnoludków* (wybrany kadr z filmu, 1937),
- K. Okajima, H. Kurimoto *Królewna Śnieżka* (wybrany kadr z filmu, 1994–1995)[6],

oraz dawnych ilustracji książkowych autorstwa:

- Franza Juttnera (1905)[7],
- Hymana[8],
- Carla Offterdingera (1882–1889)[9].

Na podstawie zaproponowanych ilustracji uczniowie zastanawiają się, jakie cechy baśniowej (literackiej) postaci Śnieżki uwypuklone są w jej popularnych wizerunkach i w artystycznych kreacjach. Tworzą na dużym arkuszu papieru mapę myśli, wpisując na przykład swoje obserwacje w zarys/kontur postaci. Jednym z podstawowych pytań może być: czy na danej ilustracji Śnieżka jest jeszcze dziewczynką, czy już kobietą? Warto, by nauczyciel przypomniał początek baśni Grimmów, w którym narrator wskazuje na rolę bieli, czerwieni i czerni. Ponadto, można odnieść propozycje fotografów, ilustratorów i reżyserów do obowiązujących kanonów urody i sposobów przedstawiania kobiet w kulturze popularnej.

---

[6] Zob. np. http://www.popcorner.pl/popcorner/1,108032,11369410,Animowana__niema_albo_w_wersji_porno__Krolewna_Sniezka.html [data dostępu: 27.08.2014].

[7] http://childillustration.blogspot.com/2008/08/snow-white.html [data dostępu: 27.08.2014].

[8] http://www.logoi.com/pastimages/snow_white.html [data dostępu: 27.08.2014].

[9] http://marinni.livejournal.com/299711.html [data dostępu: 27.08.2014].

2. *Oz Wielki i Potężny*

Tematem przewodnim zaproponowanej przeze mnie interpretacji filmu są różnice w działaniu między możliwą do racjonalnego wyjaśnienia sztuką iluzji i prestidigitatorstwa a nigdy do końca niewyjaśnialną, przynależną światom baśni i *fantasy* magią. Dlatego też zajęcia edukacyjne inspirowane *Ozem…* sugeruję rozpocząć od przypomnienia dwóch analogicznych sekwencji pokazów (para)magicznych, tak aby dokładniej przeanalizować charakter seansów, ich oddziaływanie na widzów (tych w filmowym świecie przedstawionym) oraz ustalić, jaką postawę zajmują oni wobec zjawisk magicznych.

Fragment I – seans iluzjonistyczny w Kansas (00:06:15–00:11:00). Oz prezentuje swój typowy program „magii", w którym każdy szczegół jest zaplanowany i nie ma miejsca na nic niespodziewanego… „Ochotniczka" z widowni niezbyt dobrze radzi sobie z powierzonym jej zadaniem, a seans zostaje przerwany dramatycznym apelem dziewczynki na wózku…

Polecenie: *Po obejrzeniu fragmentu filmu odpowiedz na pytania:*

- *Jakich trików używa Oz?*
- *W jaki sposób widzowie seansu reagują na jego sztuczki? Czy wierzą w to, co Oz „wyczarowuje"?*
- *Dlaczego Oz nie może spełnić życzenia dziewczynki na wózku?*

Fragment II – rozmowa Oza z Porcelanową Dziewczynką w Krainie Oz (01:28:00–01:32:00). Dziewczynka wyjaśnia iluzjoniście, jakie moce posiadał poprzedni Czarodziej z Oz; deklaruje też swoje przekonanie o niesamowitych zdolnościach Oza.

Polecenie: *Po obejrzeniu fragmentu filmu odpowiedz na pytania:*

- *Jaką moc miał poprzedni Czarodziej z Oz?*
- *O jakich wynalazkach opowiada Oz Porcelanowej Dziewczynce? Czy są to rzeczy magiczne?*
- *Do czego służy maszyna (praksinoskop), którą Oz każe zbudować ślusarzom?*

Piątoklasiści zapytani o triki Oza trafnie odpowiadają, że „wszystko tak naprawdę robi pan ukryty za kurtyną, pomocnik Oza". W odpowiedzi na pytanie o to, czy widownia wierzy w „magię" Oza, uczniowie zauważają,

że publiczność na początku jest nieufna (momentalnie wychwytuje na przykład linki podtrzymujące kobietę rzekomo zawieszoną w powietrzu), kiedy jednak Oz demonstruje, że iluzja oparta jest na innej technice, stopniowo zaczyna wierzyć w jego „czary". Równocześnie jednak młodzi widzowie zastrzegają, że „tak naprawdę" Oz nie potrafi czarować, ponieważ nie umie przywrócić władzy w nogach sparaliżowanej dziewczynce. Piątoklasiści bez trudu wyjaśniają różnicę między baśniową postacią czarodzieja, który włada cudowną mocą trwałej zmiany rzeczywistości, a wędrownym iluzjonistą, którego działalność opiera się na trikach[10].

Po dokonaniu analizy i przemyśleniu konkretnych filmowych sytuacji można przejść do uogólnienia i próby zdefiniowania różnic, jakie dzielą baśniowo-fantastycznie pojmowaną magię od sztuki iluzjonistycznej. Jedną z możliwości wykonania zadania jest podział odbiorców na dwie grupy i rozdanie obu zespołom identycznych zestawów krótkich, opisowych sformułowań, zapisanych na oddzielnych kartkach papieru:

- jest związana z wiarą w siły nadprzyrodzone, cudowne,
- zmienia rzeczywistość, świat, ludzi, na przykład stwarza coś z niczego, zamienia przedmioty w zwierzęta, przywołuje wiatr, pozwala na skorzystanie z pomocy baśniowych stworzeń,
- jest szczególną zdolnością, darem dostępnym tylko wybranym: czarodziejom, szamanom, kapłanom,
- pojawia się w baśniach jako część świata,
- wiąże się z rytuałami, obrzędami itp.,
- spełnia życzenia i marzenia,
- ma siłę pokonywania złych mocy,
- jest jedną ze sztuk estradowych,
- wymaga umiejętności i szkoleń, zdolności aktorskich,
- nie jest związana z wiarą w moce nadprzyrodzone,
- posługuje się między innymi złudzeniami optycznymi i manipuluje uwagą,

[10] Lekcję na temat iluzji i magii w filmie *Oz*… przeprowadziłam w V klasie Szkoły Podstawowej nr 18 im. Jana Pawła II w Gliwicach. Dziękuję Pani dr Ilonie Copik za zaproszenie na zajęcia.

- jej działania nie mogą w sposób trwały wpłynąć na rzeczywistość ani jej zmienić,
- jej działania wynikają ze studiów nad fizyką, logiką, matematyką, psychologią,
- opiera się na zaskoczeniu i zdziwieniu widza,
- jej działania nazywane są trikami.

Polecenie: *W samym środku dużego arkusza brystolu wpiszcie pojęcie „magia" (grupa 1) lub „sztuka iluzji" (grupa 2). Następnie wybierzcie z zestawu opisów te określenia, które mogą tworzyć definicję tego terminu, i wyklejcie je wokół pojęcia na kształt promieni. Zaproponujcie też własne uzupełnienia definicji w odniesieniu do obejrzanego filmu oraz innych waszych doświadczeń z lekturami lub filmami.*

Kiedy przeprowadzałam to ćwiczenie z grupą uczniów z klasy V szkoły podstawowej, sformułowali oni bardzo ciekawe uzupełnienia. I tak, po stronie magii pojawił się zapis: „magia może być zła i pokonywać dobro", inspirowany – jak się dowiedziałam od autora – lekturami z gatunku *dark fantasy*. Więcej dookreśleń znalazło się na planszy „sztuka iluzji" – „kuglarstwo", „nie jest magią", „małe oszustwo", „nie istnieje w rzeczywistości (?)". Spod tych sformułowań przebija racjonalna podstawa trików iluzjonistycznych, które – jako złudzenie – faktycznie mogą być traktowane jak kłamstwo czy oszustwo. Znamienny jest wzięty w nawias znak zapytania po zdaniu: „nie istnieje w rzeczywistości". W odpowiedzi na prośbę o wyjaśnienie tego zapisu usłyszałam, że trudno przecież orzec jednoznacznie, co to znaczy rzeczywistość, że przecież niby widać coś, co jest niemożliwe, a zarazem widownia wie, że to nie może istnieć (dziać się, wydarzać) – piątoklasiści zatem intuicyjnie uchwycili istotę spektaklu fantasmagorii, który pojawił się też w filmie *Oz Wielki i Potężny*.

Film oczywiście można także wykorzystać jako pretekst do zadań czysto poznawczych, zmierzających do zapoznania uczniów z działaniem urządzeń optycznych i mechanizmem fantasmagorii. Podobnie jak w przypadku *Królewny Śnieżki* i tu można wykorzystać model aparatu – tym razem praksinoskopu (niewielkie modele dostępne są na przykład w serwisie eBay) – i poprosić młodych odbiorców, aby przetestowali, jak działa maszyna, oraz spróbowali to opisać. Kolejnym krokiem może być zadanie polegające na uzupełnieniu diagramów – opisów przygotowanych wcześniej ilustracji

przedstawiających praksinoskop w swej klasycznej (podstawowej) wersji, teatr optyczny i praksinoskop-projekcję. Dzięki wprowadzeniu uczniów w historię tego urządzenia możliwe stanie się „zdekonstruowanie" filmowej maszyny Oza, a następnie odkrycie spektaklu fantasmagorii.

Niezależnie od refleksji nad istotą magii i sztuki iluzji film Raimiego jest też bardzo dobrym punktem wyjścia do rozważań na temat różnic między gatunkami: baśnią i *fantasy*[11]. W rozdziale poświęconym *Ozowi*… kilkakrotnie wskazywałam na rolę, jaką poszczególne wyznaczniki gatunków, przemieszane z sobą, odgrywają w interpretacji filmu. Warto zatem uwrażliwić młodych odbiorców na te różnice, tym bardziej że opowieści fantastyczne bywają nazywane – czyni tak na przykład Pierre Péju – współczesnymi baśniami.

Jednym z aspektów odróżniających *fantasy* od baśni jest stopień szczegółowości opisu świata przedstawionego. Baśń nie opisuje niemal w ogóle, pozostawiając otwarte pole dla wyobraźni odbiorcy; poza tym liczą się w niej typy zdarzeń, miejsc i postaci, a nie konkretna, precyzyjnie odmalowana przestrzeń. Tymczasem kino efektów specjalnych ma nieograniczone możliwości w kreacji fantastycznych światów, olśniewających krajobrazów, niewiarygodnych i niespotykanych wcześniej stworzeń. Dlatego też sugeruję ćwiczenie – transformację historii – które ma na celu „ekstrakcję" fabuły, a potem ponowne jej opowiadanie jako baśni pozostawiającej wiele szczegółów przestrzeni niedopowiedzianych. Niech wyobraźnia podyktuje słuchaczom wizualną (lub dla chętnych werbalną) konkretyzację świata przedstawionego. Założone działania nie obejmują prologu filmowej opowieści – wydarzeń w Kansas, ponieważ konwencja baśni nie zakłada podróży między światami, lecz harmonijne współistnienie sfery ludzkiej i cudownej w obrębie jednorodnej i zamkniętej przestrzeni.

Polecenie:

a) *uzupełnij tabelę: wokół drogi z żółtej cegły zapisz plan wydarzeń z filmowej Krainy Oz, wypisz wszystkie postaci, które Oskar (Oz) spotkał podczas kolejnych etapów swojej przygody, oraz wymień miejsca, w których rozgrywają się poszczególne wydarzenia;*

[11] Opracowanie tego tematu w odniesieniu do filmu *Oz Wielki i Potężny* sporządziłam na potrzeby Młodzieżowej Akademii Filmowej w kinie Amok w Gliwicach w roku szkolnym 2013/2014.

Wydarzenia	Miejsca akcji	Rysunek lub kadr z filmu, przedstawiający Żółtą Drogę	Postaci, które spotyka Oskar
1. Spotkanie z czarownicą Theodorą 2. 3. 4.	1. Na skraju drogi z żółtej cegły 2. 3. 4.		1. Theodora – dobra czarownica 2 3. 4.

b) na podstawie tabeli opowiedz, a następnie zapisz baśń o przygodach iluzjonisty Oskara w Krainie Oz. Pamiętaj o baśniowych formułach rozpoczęcia i zakończenia – możesz użyć tych wymyślonych przez siebie. Niczego nie opisuj dokładnie – to czytelnik/słuchacz ma sobie wyobrazić miejsca akcji i postaci!;

c) kiedy będziesz opowiadał/czytał swoją baśń, poproś chętne/ych koleżanki/kolegów o wykonanie ilustracji;

d) słuchając opowieści koleżanek i kolegów, stwórz w dowolnej technice własne ilustracje. Możesz też zapisać swoją wersję uzupełnioną o szczegóły.

Opisane ćwiczenie może być również wstępem do wnikliwej analizy różnic między gatunkami, obejmującej schemat wydarzeń, konstrukcję postaci, charakter i dostępność magii. Praca nad tymi zagadnieniami będzie wymagać posłużenia się literaturą przedmiotu, na przykład *Słownikiem literatury dziecięcej i młodzieżowej* oraz artykułami Grażyny Lasoń cytowanymi w książce.

Innym działaniem, rozpatrującym relacje baśni i fantastyki, a także inspirującym do dyskusji o możliwościach i efektach kina cyfrowego, może być też studium filmowych postaci: tropienie baśniowych pierwowzorów, porównywanie standardowych wizerunków (na przykład czarownicy i dobrej wróżki) z filmowym portretem; pozwoli to również na ćwiczenia w charakterystyce postaci. Możliwa praca indywidualna w domu, pod nadzorem nauczyciela lub praca w grupach. Najciekawszymi postaciami do analizy wydają mi się: Theodora przed przemianą i po przemianie, Glinda, Porcelanowa Dziewczynka.

Polecenie: *Opisz baśniowe postaci, które występują w filmie „Oz Wielki i Potężny". Z pomocą encyklopedii, słowników postaci baśniowych lub Internetu zdecyduj, w jaki sposób ich wygląd i charakter odpowiadają tradycyjnym przekazom, a co zostało dodane przez twórców filmu. Na tej podstawie przedyskutuj współczesne możliwości kina cyfrowego w tworzeniu postaci fantastycznych.*

3. *Iluzjonista*[12]

Przemiany kultury i społeczeństwa spektaklu, które w *Iluzjoniście* zostały zilustrowane w odniesieniu do konkretnego miejsca w określonej epoce historycznej, są tematem aktualnym również współcześnie. Dystans, jaki dzieli dzisiejszego widza od czasów, które ukazuje film Chometa, pozwala nie tylko na zauważenie dalszych przeobrażeń, ale też na dostrzeżenie tych zjawisk, które pozostają zanurzone w głębokim czasie według Zielinskiego. Mogą być to pewne konwencje widowisk, sposoby oddziaływania na widza, postawy i oczekiwania odbiorców. Porównanie sekwencji dwóch pokazów iluzjonisty – w teatrze na początku filmu i w witrynie domu handlowego w Edynburgu – może stanowić pierwszy etap w próbie opisu współczesnych „sztuk magicznych", popularnych i pożądanych przez młodego widza. Poprośmy zatem uczniów o uważne oglądanie wybranych sekwencji, stawiając wcześniej pytania dotyczące:

- *działań i czynności Tatischeffa – co robi? Jakie są jego ruchy? W jaki sposób odgrywa swoje przedstawienie? Jak wygląda?*
- *zachowania publiczności – czy przyjmuje pokaz z entuzjazmem? Co może być głównym powodem takich, a nie innych reakcji? Jakie mogą być jej oczekiwania?*
- *funkcji seansu – w jakim miejscu się odbywa? Po co ludzie przychodzą do takiego miejsca? Czy pokaz jest płatny, czy nie?*

W kolejnym etapie zajęć uczniowie mogą tworzyć opisy analogicznych, współczesnych im spektakli, znanych i popularnych. W końcowej dyskusji głównym zagadnieniem poddanym pod refleksję uczniów warto uczynić pytanie o to, w jaki sposób potrzeba magii ujawnia się w dzisiejszych spektaklach medialnych.

Ponieważ *Iluzjonista* obywa się niemal bez słów, może stać się dziełem inspirującym ćwiczenia o charakterze pantomimy lub dramy[13]. Połączenie

---

[12] Szczegółowy scenariusz lekcji dla gimnazjum zob. J. Budzik: *„Magicy nie istnieją"? Poszukiwania magicznych źródeł kina.* Dostępne w Internecie: http://www.edukacjafilmowa.pl/materialy-edukacyjne/scenariusze-zajec/item/86-iluzjonista [data dostępu: 27.08.2014].

[13] O dramie na lekcjach języka polskiego zob. np. E. Szymik: *Drama w nauczaniu języka polskiego*. Kraków 2011.

techniki rysunkowego filmu animowanego z charakterystycznym stylem plastycznym Sylvaina Chometa z elementami karykatury i groteski skutkuje bardzo ciekawym sposobem poruszania się postaci filmowych. Każdy bohater ma właściwe sobie gesty, postawę i mimikę twarzy. Proste ćwiczenie pantomimiczne może powtarzać lub przetwarzać ruch wybranych postaci. Możliwe polecenie: *Wyobraź sobie, że jesteś Tatischeffem. Postaraj się za pomocą pantomimy – ruchów i gestów, ale bez słów – odegrać tę postać w następujących sytuacjach: a) zakończony sukcesem i brawami seans sztuczek (reszta grupy może tu udawać publiczność); b) nieudany seans, po którym widzowie są niezadowoleni; c) spotkanie z Alice, zachwyconą twoim działaniem; d) spotkanie z dyrektorem firmy reklamowej, który proponuje ci występy w oknie – nie masz na nie ochoty.* Inna wersja: *Wyobraź sobie, że jesteś Tatischeffem i trafiasz do współczesnej, nowoczesnej galerii handlowej z licznymi ekranami, projekcjami, urządzeniami medialnymi. Jak na to reagujesz? Jak próbujesz poznać ich działanie – dotykasz ich? Próbujesz uruchomić?*

Przy sprzyjających warunkach można drugie zadanie odegrać w autentycznej przestrzeni centrum handlowego. Inne ćwiczenie pantomimiczne, ale odnoszące się do współczesnej przestrzeni spektaklu towarów, to imitacja ruchów i zachowań zapamiętanych podczas obserwacji przeprowadzonej przy okazji wizyty w galerii. Tak jak przed witrynami eleganckich sklepów z ubraniami w *Iluzjoniście* spotkała się modnie ubrana, zmieniona Alice i dopiero co przybyła, biedna dziewczyna z prowincji, tak i w dzisiejszej galerii handlowej przed wystawami przystają i przechadzają się przecież bardzo różni ludzie.

Zadaniem twórczym i rozwijającym nie tylko wyobraźnię, ale i umiejętność analizy oraz prezentacji zdobytej wiedzy o pokazach sztuk magicznych, będą zajęcia wykorzystujące metodę dramy, a zatem wzbogacające działania ruchowe o słowa[14]. Proponowane zadanie do odegrania na podstawie wy-

[14] Podczas zajęć edukacyjnych odnoszących się do współczesności i codzienności uczniów nauczyciel ma okazję, aby wprowadzić w życie strategię dydaktyczną, którą Marek Pieniążek nazywa „uczeń jako aktor kulturowy". Strategia ta zakłada nastawienie na własne doświadczenia uczniów, ich otwarcie na świat, jego rozumienie i przyswajanie, akcentuje także element performatywny w uczeniu się. Ponieważ polonista rozpatruje metodę jako najbardziej adekwatną w epoce Baumanowskiej „płynnej nowoczesności", wydaje mi się szczególnie zasadne

branej sceny, w której Alice prosi iluzjonistę o wyczarowanie monety: *Wejdź w rolę Tatischeffa lub Alice. Jesteś na głównej ulicy Edynburga, wokół mnóstwo sklepów, barów, kafejek. Zadanie dla Alice: marzysz o tym, by spędzić najbliższy czas na przeglądaniu ubrań i biżuterii w domu handlowym. Poproś iluzjonistę o magiczną sztuczkę – wyczarowanie pieniędzy na twoje zakupy. Zadanie dla Tatischeffa: wytłumacz dziewczynie, że nie jesteś w stanie stworzyć prawdziwych pieniędzy.*

Innym tematem, który zainteresuje zapewne zwłaszcza widzów najmłodszych (szkoła podstawowa), może być charakterystyka postaci Tatischeffa. Wychodząc od stworzenia portretu filmowego bohatera, warto wysondować, jakie emocje budzi on wśród współczesnych widzów. Ważnym elementem w kreacji tej postaci jest jej podobieństwo do Jacques'a Tatiego, niemniej Tatischeff jest także emblematyczny dla prestidigitatora XIX i XX wieku w ogóle, zwłaszcza jeśli chodzi o jego strój. Specyficzny, profesjonalny *dress code* – jak powiedzielibyśmy dzisiaj – został ustanowiony przez bodaj najsłynniejszego europejskiego iluzjonistę XIX wieku Jeana Eugène'a Robert-Houdina. To on zapoczątkował modę na występy w eleganckim, wieczorowym garniturze, co nadawało spektaklom powagę i formalny charakter[15]. Czy taki *image* iluzjonisty jest atrakcyjny dla dzisiejszych odbiorców? Czy prestidigitatorskie sztuczki wciąż potrafią zaciekawić? Czy rekwizyty typowe dla iluzjonisty nie wydają się może anachroniczne? Można zadać uczniom owe pytania i zapisać wszystkie spostrzeżenia, aby przystąpić do kolejnego zadania: kreacji magika XXI wieku. Poprośmy grupy o przygotowanie charakterystyki prestidigitatora, na którego seans chcieliby przyjść. Niech zastanowią się nad takimi zagadnieniami:

- *Jak powinien być ubrany?*
- *Jakie rekwizyty powinien mieć?*
- *Czy powinien być wyposażony w jakieś urządzenia, gadżety medialne?*
- *Jak powinien się poruszać? Jak zwracać do publiczności?*
- *Jakie triki powinien pokazywać?*

---

zastosowanie tej metody w zajęciach poświęconych *Iluzjoniście*. Zob. M. Pieniążek: *Uczeń jako aktor kulturowy. Polonistyka szkolna w warunkach płynnej nowoczesności.* Kraków 2013.

[15] Zob. http://folkhistory.blogspot.com/2014/01/prestidigitation-and-culture.html [data dostępu: 29.08.2014].

Wypytując bardziej szczegółowo o triki i pomoce iluzjonisty, wspólnie dojdziemy do tego, co współcześni uczestnicy kultury spektaklu uznają za nową odsłonę estradowej magii. Wysnute wnioski mogą stać się punktem wyjścia owocnych badań nad funkcją iluzorycznych mediów w kulturze konwergencji.

Z uwagi na zamiłowanie Chometa do szerokich planów oraz długich ujęć *Iluzjonista* jest też arcyciekawym portretem miasta podlegającego przemianom nowoczesności. W planach ogólnych widz dostrzega historyczną zabudowę Edynburga, wpasowanie miasta w pejzaż naturalny, przygląda się też znakom kultury spektaklu, jakie zaczęły pojawiać się od połowy XIX wieku: kinom, music-hallom, domom handlowym. Ten potencjał filmu można wykorzystać jako pretekst, aby młodzi widzowie przyjrzeli się dokładniej własnemu miastu. Materiałem ikonograficznym mogą być zdjęcia archiwalne i współczesne, pozyskane z publikacji, archiwów, gazet lub Internetu. Można także rozszerzyć studiowanie przestrzeni miasta-spektaklu o spacer, podczas którego uczniowie będą poszukiwać najlepszych punktów widzenia, aby wykonać plan ogólny miasta – zdjęcie lub rysunek. Następnie, metodą „przybliżania" kamery/obiektywu, można przyjrzeć się najpopularniejszym miejscom rozrywki.

Przy okazji warsztatowych zajęć opartych na porównaniu istniejących i tworzeniu nowych materiałów ikonograficznych można zadawać następujące pytania do opracowania w grupach lub indywidualnie:

- *Jakie miejsca rozrywki dostrzegasz w panoramie miasta?*
- *W jaki sposób są one wyodrębnione z otoczenia? Po czym je rozpoznajesz?*
- *Gdzie się znajdują – w centrum, na peryferiach? Czy są samodzielnymi budynkami, czy kompleksami? Czy to budowle nowe, czy historyczne?*
- *O jakich porach dnia, w jakie dni tygodnia miejsca te odwiedza najwięcej osób?*
- *Kto przychodzi do tych miejsc? Dlaczego tam przychodzi?*

Zaproponowane warsztaty, które z pewnością można rozszerzyć w wieloetapowy i długotrwały projekt edukacyjny, pozwolą uczniom zorientować się, jakie nowe – od czasów, w których dzieje się akcja *Iluzjonisty* – miejsca rozrywki i spektaklu powstały lub zyskały popularność oraz jak wpływają nie tylko na krajobraz miasta, ale i na obyczaje jego mieszkańców.

4. *Hugo i jego wynalazek* oraz *Mechanizm serca*[16]

Jednym z zagadnień, które można poznać i przedyskutować przy okazji omawiania filmu *Hugo i jego wynalazek*, jest sposób pracy w filmowym studio w Montreuil, przystosowanym do wytwarzania Mélièsowskich obrazów trikowych. Retrospektywna sekwencja, w której René Tabard opowiada o swojej wizycie w studio, pozwoli młodym widzom znaleźć odpowiedzi na ważne pytania dotyczące „kulisów" kinematograficznej pracy Méliès:

- *Jak wyglądała przestrzeń w studio? Opisz wielkość, zagospodarowanie, sposób oświetlenia.*
- *Jak wykonane są elementy scenografii i rekwizyty? Jakiej są wielkości? Czy rozpoznajesz materiał?*
- *W jaki sposób Méliès realizuje trik „zdjęć podwodnych"?*
- *Jak wyglądają kostiumy aktorów?*
- *Jaki sprzęt techniczny rozpoznajesz?*

Ważne, by nauczyciel zwrócił uwagę, że w rzeczywistości filmowe dekoracje malowane były w odcieniach szarości, czerni i bieli, a nie w kolorze, tak jak przedstawia to film. Dodatkowym materiałem do analizy mogą być zachowane fotografie atelier w Montreuil[17]. Dokładne przyjrzenie się archiwaliom oraz filmowej wizji Scorsese pozwoli uczniom dowiedzieć się i wyobrazić sobie lepiej, w jaki sposób Méliès używał teatralnych maszynerii podczas kręcenia filmów. Wspaniałym dopełnieniem studiów nad pracą na planie byłaby wizyta we współczesnym studio filmowym, wykorzystującym

---

[16] Szczegółowy scenariusz lekcji dla gimnazjum zob. J. Budzik: *Kino jako cudowna maszyneria – „Hugo i jego wynalazek" Martina Scorsese.* Dostępne w Internecie: http://www.edukacja filmowa.pl/materialy-edukacyjne/scenariusze-zajec/item/85-hugo-i-jego-wynalazek [data dostępu: 27.08.2014]. Materiały dydaktyczne dla nauczycieli sporządziłam również na potrzeby Młodzieżowej Akademii Filmowej w kinie Amok w Gliwicach w roku szkolnym 2012/2013.

[17] Zob. np. http://www.technicolorfilmfoundation.org/fileadmin/user_upload/images/Melies/PK_80134_-_Photo_-_Studio_de_Montreuil.jpg [data dostępu: 27.08.2014]; http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/3/39/Melies's_Montreuil_studio.jpg [data dostępu: 27.08.2014]; http://img.filmsactu.com/datas/dvd/c/o/coffret-georges-melies/n/47d7cf53250cc.jpg [data dostępu: 27.08.2014]; http://37.media.tumblr.com/tumblr_lvt4nn6iey1qbxoi2o1_500.jpg [data dostępu: 27.08.2014].

na przykład *green screen* czy technologię *motion capture*, a także demonstracja oprogramowania do tworzenia cyfrowych efektów specjalnych.

Zajęcia po filmie mogą być też okazją do poznania i omawiania różnorodnych zdjęć trikowych. W tym celu konieczna byłaby praca z materiałami źródłowymi przystosowanymi do wieku odbiorców: esejem Méliès a o obrazach kinematograficznych, filmami Méliès a dostępnymi w Internecie lub/i na płytach DVD, artykułami o pracy nad filmem *Hugo*… Po wspólnym czytaniu i oglądaniu filmów (fragmentów) zadaniem uczniów mogłoby być na przykład wypełnienie tabeli wyjaśniającej działanie zdjęć trikowych z epoki Méliès a i dzisiejszych, wraz z opisem wrażenia, jakie wywołują one w widzu. W tym celu podczas pierwszego oglądania filmów (fragmentów) warto odbiorców poprosić o notowanie swoich spontanicznych wrażeń.

Innym tropem, którym mogą podążać zajęcia edukacyjne, jest oczywiście fikcyjna kreacja postaci Georges'a Méliès a w filmie Scorsese oraz w książce i filmie Malzieu. Podzieleni na grupy uczniowie mogą wykonać charakterystykę (portret) Méliès a na podstawie wybranego dzieła (jego fragmentów wskazanych przez nauczyciela), uwzględniając wygląd zewnętrzny reżysera, cechy charakteru, motywacje działania. Grupom można też pozostawić wybór sposobu prezentacji swojego studium postaci: diagram, tabela, plakat z ilustracjami, charakterystyka w formie pisanej.

Ciekawym ćwiczeniem, które przeprowadziłam w grupie studentów filologii polskiej, jest także stworzenie scenariusza filmu na podstawie fragmentu powieści Malzieu, opisującego spotkanie Jacka z Méliès em zegarmistrzem. Narrator, charakteryzując Méliès a, wymienia wiele szczegółów dotyczących jego fizjonomii i zachowania, stosuje ciekawe porównania (na przykład: wąsy jak u kota). Literacki opis pobudza wyobraźnię czytelnika, dlatego też dobrym pomysłem wydaje się polecenie przygotowania scenariusza. Dodatkowym elementem zadania jest konieczność zaplanowania sekwencji z użyciem zdjęć trikowych – przenikania, znikania, metamorfozy itp., aby w ten sposób sfunkcjonalizować poznane środki filmowe, rozwijane przez Méliès a. Polecenie: *Napisz scenariusz sceny, w której Jack po raz pierwszy spotyka Méliès a. Wykorzystaj ujęcia trikowe i uzasadnij swój wybór.*

I wreszcie: scena na jarmarku, podczas którego filmowy Méliès odkrywa kinematograf (choć w wypadku Méliès a historia przebiegła inaczej, to

jednak wielu widzów końca XIX wieku swoje pierwsze spotkanie z kinematografem i analogicznymi wynalazkami odbyło właśnie na jarmarku lub na wystawie światowej), może posłużyć jako egzemplifikacja pierwszych doświadczeń odbiorczych, które zaistniały dla szerszej publiczności po wynalezieniu kinematografu oraz innych, podobnych urządzeń. Projekcję sceny z *Hugona…* można uzupełnić projekcją kilku wczesnych filmów, ułożonych na wzór pierwotnych repertuarów kinematografu.

Proponowane polecenie pracy w grupach: *Zaprojektujcie mapę myśli lub poster, gdzie zilustrujecie „pejzaż" kulturowy i rozrywkowy, w którym pojawił się kinematograf. Jak wyglądało miejsce projekcji? Kim byli widzowie? Jak się zachowywali? Jakie inne atrakcje towarzyszyły seansom? Jakie filmy oglądano?*

Wspólna praca nad posterem będzie wymagała poszukiwań dotyczących różnych, teatralnych lub medialnych spektakli popularnych w końcu XIX wieku, przyczyni się do lepszego zrozumienia publiczności i istoty „atrakcyjności" kinematografu.

5. *Babadook* i/lub *Monster*

W szkicu interpretacyjnym starałam się przekonać czytelnika, że wybór techniki filmowej ma w filmach Jennifer Kent istotne konsekwencje dla konstrukcji i zrozumienia fabuły. Dlatego też odpowiednim ćwiczeniem, pozwalającym również na praktyczną naukę techniki animacji poklatkowej, wydaje mi się próba stworzenia i zanimowania potwora… Tego typu zajęcia stają się coraz popularniejsze ze względu na dostępność aparatury umożliwiającej tworzenie najprostszych sekwencji: tanie kamery internetowe kompatybilne z komputerem, darmowe programy do animacji, telefony/smartfony z funkcją aparatu.

Punktem wyjścia zajęć z animacji można uczynić dyskusję na temat bogeymana (boboka), jego wizji w kulturze, portretów malarskich, fotograficznych i literackich (przywołanych w tekście lub innych, wybranych przez nauczyciela albo uczniów). Pierwszą aktywnością może być „mentalny portret", a zatem wypisanie na dużym arkuszu papieru wokół sylwetki/konturu potwora haseł, które będą odnosiły się do następujących kategorii: a) cechy wyglądu, b) emocje, jakie wywołuje, c) sytuacje, w jakich się pojawia, d) dla kogo jest groźny, niebezpieczny?

Kolejnym etapem zajęć byłaby praca nad wykonaniem potwora z materiałów wybranych przez uczniów pod kierunkiem nauczyciela. Ważne będzie wprowadzenie (na przykład w formie miniwykładu połączonego z prezentacją filmu instruktażowego[18]) na temat animacji przedmiotowej i lalkowej, podczas którego odbiorcy zdobędą elementarne informacje na temat: zasady animacji poklatkowej, konieczności fazowania ruchu, plastyczności (elastyczności) materiałów oraz podstawowych zasad pracy

[18] Warta polecenia jest płyta DVD z sześcioma wykładami mistrzowskimi dotyczącymi pracy nad filmem animowanym z dziećmi i młodzieżą, wydana przez Kino Kosmos Centrum Sztuki Filmowej w Katowicach przy okazji projektu edukacyjnego „ANIMATIKON – animacyjny *masterclass* dla dzieci i nauczycieli", odbywającego się w roku szkolnym 2013/2014. Na płycie zamieszczone są wykłady: Krzysztofa Brzozowskiego, Marcina Dymitera, Grzegorza Hartfiela, Joanny Jasińskiej-Koronkiewicz, Darii Kopiec i Joanny Polak. Zob. http://www.csf.katowice.pl/?p=pl/menu/5/97/index [data dostępu: 29.08.2014].

z prostym, darmowym programem do animacji (ostatnia część może zostać odłożona do czasu „montażu"). Najważniejsze będzie przygotowanie uczniów do konieczności dość długiej i żmudnej pracy podczas animacji, czyli do konieczności zrobienia serii zdjęć obrazujących poszczególne, niewiele różniące się od siebie fazy ruchu. Na tym etapie należałoby dokładnie sformułować cel ćwiczenia: stworzenie animowanej sekwencji, która zobrazowałaby grozę potwora, a zatem jego sposób poruszania się, stąpania, podnoszenia rąk, postawę itp.

Tworzenie monstrum (z plasteliny, szkieletu lalki i różnorodnych tekstyliów, z *papier mâché* itp.) będzie też ćwiczeniem o charakterze *quasi*-terapeutycznym, jeśli poprosimy uczniów o to, aby spróbowali dać bobokowi twarz. Przed przystąpieniem do przygotowania takiego ćwiczenia prowadzący zajęcia powinien jednak zasięgnąć porady psychologa, a w miarę możliwości dowiedzieć się więcej na temat członków grupy i ewentualnych problemów społecznych lub psychologicznych, które mogą być ich udziałem. Efekty pracy czerpiącej z wyobraźni i wizualnych doświadczeń uczniów zapewne zadziwią: możemy spodziewać się postaci zabawnych, karykaturalnych (tak jak w serii anonimowych fotografii stereoskopowych, które opisuję w eseju), ale i budzących strach lub odrażających. Pozwólmy jednak młodym widzom zwizualizować i przedstawić to, co wzbudza w nich strach i uczucie niesamowitości.

Ostatnim etapem ćwiczenia byłaby praca nad animacją ruchu potwora oraz montaż sekwencji. Ostateczny kształt minifilmu animowanego dyktowany będzie już tylko inwencją i wyobraźnią animatorów.

Dydaktyczną zabawą po seansie pełnometrażowego *Babadooka* może być także próba zmiany „sennego" repertuaru filmowego, emitowanego w telewizji, kiedy Amelia zasypia przed telewizorem. Poprośmy uczniów o zaproponowanie własnego montażu scen z filmów, które mogą być przyczyną sennych koszmarów lub fantastycznych marzeń. W zależności od zebranego materiału zastanówmy się wspólnie, czy powtarzają się jakieś gatunki, schematy fabularne, stylistyka dekoracji i scenografii, maniera aktorska, podkład muzyczny, triki itp. Stwórzmy – na przykład w formie tabeli lub diagramu – zestawienie cech „filmu niesamowitego".

Filmografia

Babadook (*The Babadook*). Reż. J. Kent. Australia 2014.
Le cake-walk infernal. Réalisé par G. Méliès. France 1903.
Dislocation mystérieuse. Réalisé par G. Méliès. France 1901.
Éclipse du soleil en pleine lune. Réalisé par G. Méliès. France 1907.
Faust aux enfers. Réalisé par G. Méliès. France 1903.
Un homme de têtes. Réalisé par G. Méliès. France 1898.
Hugo i jego wynalazek (*Hugo*). Reż. M. Scorsese. USA 2011.
Iluzjonista (*L'illusionniste*). Reż. S. Chomet. Wielka Brytania–Francja 2010.
Jack et la mécanique du cœur. Réalisé par S. Berla, M. Malzieu. France–Belgique 2013.
Komedianci (*Les enfants du paradis*). Reż. M. Carné. Francja 1945.
Królewna Śnieżka (*Mirror Mirror*). Reż. T. Singh Dhandwar. USA–Kanada 2012.
Livre magique. Réalisé par G. Méliès. France 1900.
Monster. Directed by J. Kent. Australia 2005.
Oz Wielki i Potężny (Oz *The Great and Powerful*). Reż. S. Raimi. USA 2013.
Podróż na Księżyc (*Le voyage dans la lune*). Reż. G. Méliès. Francja 1902.

Bibliografia

Andersen H.Ch.: *Baśnie i opowieści.* Przeł. B. Sochańska. T. 1: *1830–1850.* Poznań 2006.

Barnouw E.: *The Magician and the Cinema.* New York 1981.

Barthes R.: *Wychodząc z kina.* W: *Interpretacja dzieła filmowego. Antologia przekładów.* Red. W. Godzic. Kraków 1993.

Baum L.F.: *The Art of Decorating of Dry Good Windows and Interiors*. "The Shop Window" 1990.

Baum L.F.: *Czarnoksiężnik ze Szmaragdowego Grodu.* Przeł. S. Wortman. Warszawa 1972.

Bauman Z.: *Płynna nowoczesność.* Przeł. T. Kunz. Kraków 2006.

Bazin A.: *Ontologia obrazu fotograficznego.* W: Idem: *Film i rzeczywistość.* Przeł. B. Michałek. Warszawa 1963.

Bazou S.: *L'Illusionniste de Tati/Chomet. La fin des illusions.* Dostępne w Internecie: http://www.artefake.com/L-ILLUSIONNISTE-DE-TATI-CHOMET.html [data dostępu: 07.07.2014].

Benjamin W.: *Paryż, stolica XIX wieku (1935).* W: Idem: *Pasaże.* Red. R. Tiedemann. Przeł. I. Kania. Kraków 2005.

Benjamin W.: *Paryż, stolica XIX wieku. Exposé (1939).* W: Idem: *Pasaże.* Red. R. Tiedemann. Przeł. I. Kania. Kraków 2005.

Benjamin W.: *Pasaże.* Red. R. Tiedemann. Przeł. I. Kania. Kraków 2005.

Biskupski Ł.: *Miasto atrakcji. Narodziny kultury masowej na przełomie XIX i XX wieku. Kino w systemie rozrywkowym Łodzi.* Warszawa 2013.

Bobiński W.: *Teksty w lustrze ekranu. Okołofilmowa strategia kształcenia literacko-kulturowego.* Kraków 2011.

Budzik J.: *Dotyk światła. O zmysłowym doznawaniu kina.* Katowice 2012.

Budzik J.: *Idziemy do kina! O nowej postaci edukacji filmowej.* W: *Edukacja kulturalna. Teksty i preteksty*. Red. A. Piwek, J. Drab-Pasierska. Wrocław 2011.

Budzik J.: *Kino jako cudowna maszyneria – „Hugo i jego wynalazek" Martina Scorsese.* Dostępne w Internecie: http://www.edukacjafilmowa.pl/materialy-edukacyjne/scenariusze-zajec/item/85-hugo-i-jego-wynalazek [data dostępu: 27.08.2014].

Budzik J.: *„Magicy nie istnieją"? Poszukiwania magicznych źródeł kina.* Dostępne w Internecie: http://www.edukacjafilmowa.pl/materialy-edukacyjne/scenariusze-zajec/item/86-iluzjonista [data dostępu: 27.08.2014].

Budzik J.: *Młody widz jako archeolog mediów: stare i nowe media w filmowej wersji baśni o Śnieżce Tarsema Singha*. W: *Wyzwoleni i zagubieni w sieci. Sztuka i wychowanie w kulturze konwergencji*. Red. M. Zalewska-Pawlak, P. Soszyński. Łódź [w druku].

Budzik J.: *Źródło (nowej) historii kina: refleksje dydaktyczne na temat filmu „Hugo i jego wynalazek" Martina Scorsese*. W: *Cyfra a oryginał. Nowe źródło historii*. Red. J. Jabłońska, M. Supruniuk. Warszawa 2014.

Caletrío J.: *Essential Readings.* Dostępne w Internecie: http://en.forumviesmobiles.org/publication/2013/11/12/book-review-1815 [data dostępu: 08.07.2014].

Castle T.: *Phantasmagoria: Spectral Technology and the Metaphorics of Modern Reverie*. "Critical Inquiry" 1988, Vol. 15, nr 1.

Cherchi Usai P.: *A Trip to the Movies. Georges Méliès, Filmmaker and Magician (1861–1938)*. In: *Fantastic Voyages of the Cinematic Imagination. Georges Méliès's "A Trip to the Moon"*. Ed. M. Solomon. New York 2011.

Cheyronnaud J.: *D'un certain music-hall du passée*. Dostępne w Internecie: http://www.lehall.com/galerie/musichall/?p=28 [data dostępu: 08.07.2014].

Crary J.: *Techniques of the Observer*. "October" 1988, nr 45.

Czartoryski B.: *Babadook*. Dostępne w Internecie: http://kino.org.pl//index.php?option=com_content&task=view&id=1940&Itemid=1178 [data dostępu: 10.08.2014].

Débord G.: *Społeczeństwo spektaklu oraz Rozważania o społeczeństwie spektaklu.* Przeł. M. Kwaterko. Warszawa 2006.

Depta H.: *Film i wychowanie.* Warszawa 1975.

Dowgiel M., Kołodziejczak A.: *Hugo i jego wynalazek.* Dostępne w Internecie: http://www.edukacjafilmowa.pl/materialy-edukacyjne/opracowania-filmow/item/298-hugo-i-jego-wynalazek [data dostępu: 25.07.2014].

Dulac N., Gaudreault A.: *Circularity and Repetition at the Heart of the Attraction: Optical Toys and the Emergence of New Cultural Series*. In: *The Cinema of Attractions Reloaded*. Ed. W. Strauven. Amsterdam 2006.

Duval G., Wemaere S.: *La couleur retrouvée du « Voyage dans la lune » de Georges Méliès*. [b.m.] 2011.

Elsaesser Th.: *Turn-of-the-Century Epistemes in Film History*. In: *A Companion to Early Cinema*. Eds. A. Gaudreault, N. Dulac, S. Hidalgo. Oxford 2012.

Fossati G.: *From Grain to Pixel: The Archival Life of Film in Transition.* Amsterdam 2009.

Fossati G.: *Multiple Originals: The (Digital) Restoration and Exhibition of Early Films*. In: *A Companion to Early Cinema*. Eds. A. Gaudreault, N. Dulac, S. Hidalgo. Oxford 2012.

Freud S.: *The Uncanny (1919).* Dostępne w Internecie: http://web.mit.edu/allanmc/www/freud1.pdf [data dostępu: 26.07.2014].

Friedberg A.: *„…więc jestem". Kupujący-widz i przeistoczenie poprzez zakupy*. Przeł. B. Brzozowska. W: *Miasto w sztuce – sztuka miasta*. Red. E. Rewers. Kraków 2010.

Friedberg A.: *Les Flâneurs du Mal(l): Cinema and the Postmodern Condition.* "PMLA" 1991, Vol. 106, no. 3, s. 419–431. Dostępne w Internecie: http://www.jstor.org/discover/10.2307/462776?uid=3738840&uid=2&uid=4&sid=21104089624241 [data dostępu: 26.08.2014].

Friedberg A.: *Mobilne i wirtualne spojrzenie w nowoczesności: „flâneur/flâneuse"*. Przeł. M. Murawska, M. Pabiś, T. Sukiennik, N. Żurowska. W: *Rekonfiguracje modernizmu. Nowoczesność i kultura popularna.* Red. T. Majewski. Warszawa 2009.

Friedberg A.: *Wirtualne okno. Od Albertiego do Microsoftu.* Przeł. A. Rejniak-Majewska, M. Pabiś-Orzeszyna. Warszawa 2012.

Gajownik S.: *Polimedialność baśni klasycznych na przykładzie „Królewny Śnieżki" braci Grimm*. W: *Wyczytać świat. Międzykulturowość w literaturze dla dzieci i młodzieży*. Red. B. Niesporek-Szamburska, M. Wójcik-Dudek. Katowice 2014.

Garncarz J.: *The European Fairground Cinema: (Re)defining and (Re)contextualizing the "Cinema of Attractions"*. In: *A Companion to Early Cinema*. Eds. A. Gaudreault, N. Dulac, S. Hidalgo. Oxford 2012.

Gaudreault A.: *Tożsamość, narracyjność i „trickowość". Oceniając kino Georges'a Méliès*a. W: *Śladami tamtych cieni. Film w kulturze polskiej przełomu stuleci 1895–1914.* Red. M. Hendrykowska. Poznań 1993.

Grimm J.L.K., Grimm W.: *Królewna Śnieżka.* Dostępne w Internecie: http://pacanow.eu/krolewna-sniezka-bajka16.php [data dostępu: 14.09.2014].

Grzybkowska-Lewicka D.: *Trzy typy cudowności w literaturze fantasy a problem wyobrażenia.* W: *Fantastyczność i cudowność. Fantasy w badaniach naukowych.* Red. T. Ratajczak, B. Trocha. Zielona Góra 2009.

Gunning T.: *An Aesthetic of Astonishment: Early Film and the (In)Credulous Spectactor.* In: *Viewing Positions.* Ed. L. Williams. New Brunswick 1995.

Gunning T.: *The Cinema of Attraction: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde*. "Wide Angle" 1981, Vol. 8, no. 3–4, s. 63–70.

Gunning T.: *The Cinema of Attraction[s]: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde.* In: *The Cinema of Attractions Reloaded.* Ed. W. Strauven. Amsterdam 2006.

Gunning T.: *The Cinema of Attractions: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde.* In: *Early Cinema: Space Frame Narrative*. Ed. Th. Elsaesser. London 1990.

Gunning T.: *Illusions Past and Future: The Phantasmagoria and its Specters.* Dostępne w Internecie: http://www.mediaarthistory.org/refresh/Programmatic%20key%20texts/pdfs/Gunning.pdf [data dostępu: 25.06.2014].

Gunning T.: *Jesteśmy tutaj i gdzie indziej. Magia sceniczna końca XIX wieku a pojawianie się (i znikanie) wirtualnego obrazu jako korzenie kina.* „Kultura Popularna" 2013, nr 3 (37), s. 6–17. Dostępne w Internecie: http://kulturapopularna-online.pl/abstracted.php?level=4&id_issue=872300 [data dostępu: 25.08.2014].

Gunning T.: *"Now you see it, now you don't". The Temporality of the Cinema of Attractions*. In: *The Silent Cinema Reader*. Eds. L. Grieveson, P. Kraemer. Routledge 2004. Dostępne w Internecie: http://www.google.com/books?id=_XUqD7ShVIUC&printsec=frontcover&hl=pl#v=onepage&q=&f=false [data dostępu: 25.08.2014].

Gunning T.: *Shooting into Outer Space: Reframing Modern Vision.* In: *Fantastic Voyages of the Cinematic Imagination. Georges Méliès's "A Trip to the Moon"*. Ed. M. Solomon. New York 2011.

Gunning T.: *The World as Object Lesson: Cinema Audiences, Visual Culture, and the St. Louis World's Fair, 1904.* "Film History" 1994, Vol. 6, no. 4: *Audiences and Fans*. Dostępne w Internecie: http://kmanthorne.commons.gc.cuny.edu/files/2011/01/gunningStLouis1904.pdf [data dostępu: 02.07.2014].

Gunning T., Gaudreault A.: *Le cinéma des premiers temps: un défi à l'histoire du cinéma?* In: J. Aumont, A. Gaudreault, M. Marie: *Histoire du cinéma. Nouvelles approches.* Paris 1989.

Gunning T., Gaudreault A.: *Early Cinema as a Challenge to Film History.* In: *The Cinema of Attractions Reloaded.* Ed. W. Strauven. Amsterdam 2006.

Gwóźdź A.: *Nie lubię muzeów filmowych…* W: Idem: *Jest film, nie ma filmu – koniec bajki. Felietony o kinie*. Wrocław 2013.

Gwóźdź A.: *Obok kanonu. Tropami kina niemieckiego.* Wrocław 2011.

Hartwig-Sosnowska J.: *Wyobraźnia bez granic.* Warszawa 1987.

Helman A.: *Baśń w świecie filmu.* W: *Kulturowe konteksty baśni.* Red. G. Leszczyński. T. 1: *Rozigrana córa mitu.* Poznań 2005.

Helman A.: *Metafora snu w teorii filmu*. „EKRANy" 2013, nr 1 (11), s. 82–87.

Hoffmann E.T.A.: *Piaskun.* Przeł. A. Lange. Dostępne w Internecie: https://wolnelektury.pl/katalog/lektura/powiesci-fantastyczne-piaskun.html [data dostępu: 26.08.2014].

Hopfinger M.: *Kultura audiowizualna u progu XXI wieku.* Warszawa 1997.

Huhtamo E.: *Elementy ekranologii.* Dostępne w Internecie: http://wro01.wrocenter.pl/erkki/html/erkki_pl.html [data dostępu: 25.06.2014].
Huhtamo E.: *Toward a History of Peep Practice*. In: *A Companion to Early Cinema*. Eds. A. Gaudreault, N. Dulac, S. Hidalgo. Oxford 2012.
Jakubowski W.: *Edukacja w świecie kultury popularnej.* Kraków 2011.
Jakubowski W.: *Kultura i sztuka popularna jako obszar działań edukacyjnych*. „Ars Inter Culturas" 2010, nr 1, s. 35–45. Dostępne w Internecie: http://aic.apsl.edu.pl/aicnr1/035.pdf [data dostępu: 26.08.2014].
Janion M.: *Projekt krytyki fantazmatycznej.* W: Eadem: *Prace wybrane.* T. 3: *Zło i fantazmaty.* Kraków 2001.
Janion M.: *Próba teorii fascynacji filmem.* W: Eadem: *Prace wybrane.* T. 3: *Zło i fantazmaty.* Kraków 2001.
Jean S.: *Fiche pédagogique. L'Illusionniste*. Dostępne w Internecie: http://www.pleinlabobine.com/wp-content/uploads/2014-Fiche-pedagogique-Illusionniste.pdf [data dostępu: 07.07.2014].
Jenkins H.: *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*. Przeł. M. Bernatowicz, M. Filiciak. Warszawa 2007.
Jewsiewicki W.: *Prehistoria filmu.* Warszawa 1953.
Kempna-Pieniążek M.: *Dziwniejsze niż fikcja. Rola wyobraźni w filmach Marca Forstera.* Katowice 2012.
Kessler F.: *"A Trip to the Moon" as Féerie*. In: *Fantastic Voyages of the Cinematic Imagination. Georges Méliès's "A Trip to the Moon"*. Ed. M. Solomon. New York 2011.
Kino i telewizja. Red. B. Lewicki. Warszawa 1984.
Kolasińska-Pasterczyk E.: *Kobieta i demony. O widzu horroru filmowego*. Kraków 2003.
Kołodziejczak A., Dowgiel M.: *Królewna Śnieżka*. Dostępne w Internecie: http://edukacjafilmowa.pl/materialy-edukacyjne/opracowania-filmow/item/277-kr%C3%B3lewna-%C5%9Bnie%C5%BCka [data dostępu: 08.05.2014].
Konieczna E.: *Baśń w literaturze i w filmie.* Kraków 2005.
Krajewski M.: *Kultury kultury popularnej.* Poznań 2003.
Lasoń G.: *Baśń a fantasy – podobieństwa i różnice*. „Fantastyka" 1984, nr 9, s. 51–53.
Lasoń G.: *Magiczne zwierciadła baśni i fantasy.* „Fantastyka" 1990, nr 2, s. 56–58.
Le Guin U.K.: *Czarnoksiężnik z Archipelagu.* Przeł. S. Barańczak. Kraków 1983.
Le Guin U.K.: *Grobowce Atuanu.* Przeł. P. Cholewa. Warszawa 1996.
Le Guin U.K.: *Inny wiatr.* Przeł. P. Braiter. Warszawa 2003.
Le Guin U.K.: *Najdalszy brzeg.* Przeł. J. Kozerski. Gdańsk 1991.
Le Guin U.K.: *Opowieści z Ziemiomorza.* Przeł. P. Braiter. Warszawa 2002.
Le Guin U.K.: *Tehanu.* Przeł. P. Braiter. Warszawa 1997.

Leszczyński G.: *Magiczna biblioteka. Zbójeckie księgi młodego wieku*. Warszawa 2007.
Lewicki B.: *Wprowadzenie do wiedzy o filmie.* Wrocław 1964.
Linkiewicz E.: *Podobizna człowieka – pomiędzy fizycznością a duchowością. Twarze, portrety, maski.* W: *Czas na interdyscyplinarność: człowiek nosi swoją twarz. Twarze, portrety, maski. Forum III*. Red. A. Kowalczyk-Klus, R. Solik. Katowice 2010.
Lubelski T.: *Lumière i Méliès: fotograf i iluzjonista inicjują kinematograf.* W: *Kino nieme*. Red. Idem, I. Sowińska, R. Syska. Kraków 2009 („Historia Kina", T. 1).
Majewski T.: *Fantasmagoria i episteme nowoczesności.* W: Idem: *Dialektyczne feerie. Szkoła frankfurcka i kultura popularna.* Łódź 2011.
Majewski T.: *Historia kina po liftingu*. „Kultura Współczesna" 2010, nr 2.
Malzieu M.: *Mechanizm serca.* Przeł. M. Krzyżosiak. Warszawa 2010.
Marzec A.: *Edukacja filmowa.* W: Eadem, S. Rzęsikowski: *Edukacja teatralna, filmowa i radiowa na lekcjach języka polskiego w klasach IV–VIII*. Kielce 1994.
Meier A.: *Early Photographs of a Child Getting Spooked by Bogeyman.* Dostępne w Internecie: http://hyperallergic.com/79194/early-photographs-of-a-child-getting-spooked-by-bogeymen/ [data dostępu: 09.08.2014].
Méliès G.: *Les Débuts d'un film célèbre*. « Ce soir » 23.12.1937.
Méliès G.: *Obrazy kinematograficzne.* W: *Europejskie manifesty kina. Od Matuszewskiego do Dogmy. Antologia*. Red. A. Gwóźdź. Warszawa 2002.
Miller K., Cichocka T.: *Królewna Śnieżka. Świat jest pełen krasnoludków*. W: Eaedem: *Bajki rozebrane*. Łódź 2008.
Modele edukacji filmowej. Red. J. Masłowska. Warszawa 1976.
Montanaro A.: *A Concise History of Pop-up and Movable Books*. Dostępne w Internecie: http://www.libraries.rutgers.edu/rul/libs/scua/montanar/p-intro.htm [data dostępu: 09.08.2014].
Morettin E.: *Universal Exhibitions and the Cinema: History and Culture*. „Revista Brasileira de História" 2011, Vol. 31, no. 61, s. 232–233. Dostępne w Internecie : http://www.scielo.br/pdf/rbh/v31n61/en_a12v31n61.pdf [data dostępu: 02.07.2014].
Morin E.: *Kino i wyobraźnia.* Przeł. K. Eberhardt. Warszawa 1975.
Murawska M.: *Wyzwolenie kobiecości. Tożsamość konsumentki w odniesieniu do Anne Friedberg i Emila Zoli.* W: *Rekonfiguracje modernizmu. Nowoczesność i kultura popularna.* Red. T. Majewski. Warszawa 2009.
Musser Ch.: *Rethinking Early Cinema: Cinema of Attractions and Narrativity*. In: *The Cinema of Attractions Reloaded.* Ed. W. Strauven. Amsterdam 2006.
Nacher A.: *Mobilne, wirtualne, realne. Rekonfiguracja doświadczenia miejskiego między nowoczesnością a postnowoczesnością.* W: *Rekonfiguracje modernizmu. Nowoczesność i kultura popularna.* Red. T. Majewski. Warszawa 2009.

Nacher A.: *Negocjacje protokołu. Dlaczego warto kreślić odmienne historie nowych mediów?* W: *Granice kultury.* Red. A. Gwóźdź, M. Kempna-Pieniążek. Katowice 2010.

North D.: *Magic and Illusion in Early Cinema*. "Studies in French Cinema" 2001, no. 1–2, s. 70–79. Dostępne w Internecie: http://www.academia.edu/1939546/Magic_and_illusion_in_early_cinema [data dostępu: 01.07.2014].

Nurczyńska-Fidelska E.: *Edukacja filmowa na tle kultury literackiej*. Łódź 1989.

Nurczyńska-Fidelska E., Parniewska B., Popiel-Popiołek E., Ulińska H.: *Film w szkolnej edukacji humanistycznej.* Warszawa–Łódź 1993.

Ogłoza E.: *Wokół opowieści Hansa Christiana Andersena. O radości czytania.* Katowice 2014.

Owidiusz: *Metamorfozy.* Przeł. A. Kamieńska. Wrocław 1955.

Oziewicz M.: *Mythos, logos a korzenie literatury fantasy.* W: *Fantastyczność i cudowność. Fantasy w badaniach naukowych.* Red. T. Ratajczak, B. Trocha. Zielona Góra 2009.

Pabiś-Orzeszyna M.: *Kino atrakcji. Historia, krytyka, mapa i kartoteka.* „Kultura Popularna" 2013, nr 3 (37), s. 18–44. Dostępne w Internecie: http://kulturapopularna-online.pl/abstracted.php?level=4&id_issue=872300 [data dostępu: 25.08.2014].

Paech J.: *Znikająca dama. O strukturze dyspozytywowej pojawiania się za pomocą aparatu*. W: *Od projektora do komputera. Współczesna niemiecka myśl filmowa. Antologia.* Red. A. Gwóźdź. Katowice 1999.

Paetzold H.: *Polityka przechadzki*. Przeł. E. Mikina. W: *„Drobne rysy w ciągłej katastrofie…": obecność Waltera Benjamina w kulturze współczesnej.* Red. A. Zeidler-Janiszewska. Warszawa 1993.

Péju P.: *Dziewczynka w baśniowym lesie*. Przeł. M. Pluta. Warszawa 2008.

Pieniążek M.: *Uczeń jako aktor kulturowy. Polonistyka szkolna w warunkach płynnej nowoczesności.* Kraków 2013.

Pilecka A.: *Miasto przetworzone – paryska fantasmagoria Waltera Benjamina.* „Estetyka i Krytyka" 2012, nr 24 (1), s. 135–150. Dostępne w Internecie: http://estetykaikrytyka.pl/art/24/eik_24_10.pdf [data dostępu: 09.07.2014].

Piotrowska A.: *„Babadook": „oświecony" horror*. Dostępne w Internecie: http://stopklatka.pl/recenzje/-/122142198,-babadook-oswiecony-horror [data dostępu: 10.08.2014].

Pitrus A.: *Sztuka wideo, mit i baśń*. W: *Kulturowe konteksty baśni.* Red. G. Leszczyński. T. 1: *Rozigrana córa mitu*. Poznań 2005.

Podgórska B., Podgórski A.: *Wielka księga demonów polskich. Leksykon i antologia demonologii ludowej*. Katowice 2005.

Prokopiuk J.: *W labiryncie duszy. Wtajemniczenie spontaniczne. Cień cz. 1.* Dostępne w Internecie: http://www.gnosis.art.pl/e_gnosis/w_labiryncie_duszy/prokopiuk_cien1.htm [data dostępu: 09.08.2014].

Prokopiuk J.: *W labiryncie duszy. Wtajemniczenie spontaniczne. Cień cz. 2.* Dostępne w Internecie: http://www.gnosis.art.pl/e_gnosis/w_labiryncie_duszy/prokopiuk_cien2.htm [data dostępu: 09.08.2014].

Rogóż M.: *Cykl o Krainie Oz Lymana Franka Bauma na polskim rynku wydawniczym (1962–2010).* „Rocznik Bibliologiczno-Prasoznawczy" 2013, T. 5/16, s. 44–60. Dostępne w Internecie: http://www.ujk.edu.pl/ibib/studia/pdf/160/cykl.pdf [data dostępu: 01.07.2014].

Różanowski R.: *Pasaże Waltera Benjamina.* Wrocław 1997.

Rubin E.G.K.: *Pop-up and Movable Books in the Context of History.* Dostępne w Internecie: http://www.popuplady.com/about01-history.shtml [data dostępu: 09.08.2014].

Sammons M.C.: *War of the Fantasy Worlds: C.S. Lewis and J.R.R. Tolkien on Art and Imagination*, 2010. Dostępne w Internecie: http://books.google.pl/books?id=DBdffA0E6oEC&pg=PA71&dq=coleridge,+imagination+and+fantasy&hl=pl&sa=X&ei=wmyPU-iHNqX74QT184DgBw&ved=0CEMQ6AEwAw#v=onepage&q&f=false [data dostępu: 10.08.2014].

Schivelbusch W.: *The Railway Journey: The Industrialization of Time and Space in the 19th Century.* Berkeley 1986.

Selznick B.: *The Invention of Hugo Cabret.* New York 2007.

Senior D.: *Interview with Siegfried Zielinski*. Dostępne w Internecie: http://rhizome.org/discuss/view/20967/ [data dostępu: 06.05.2014].

Singer B.: *„Sensacyjność" a świat wielkomiejskiej nowoczesności.* Przeł. Ł. Biskupski, W. Marzec, J. Słodkowski, A. Zysiak. W: *Rekonfiguracje modernizmu. Nowoczesność i kultura popularna.* Red. T. Majewski. Warszawa 2009.

Skowronek B.: *Od Spielberga do Felliniego, czyli o roli kina masowego w szkole.* „Polonistyka" 1993, nr 10, s. 597–601.

Słownik literatury dziecięcej i młodzieżowej. Red. B. Tylicka, G. Leszczyński. Wrocław 2002.

Solomon M.: *A Trip to the Fair; or, Moon-Walking in Space*. In: *Fantastic Voyages of the Cinematic Imagination. Georges Méliès's "A Trip to the Moon"*. Ed. Idem. New York 2011.

Stoichita V.I.: *Krótka historia cienia.* Przeł. P. Nowakowski. Kraków 2001.

Strauven W.: *The Observer's Dilemma. To Touch or Not to Touch*. In: *Media Archaeology. Approaches, Applications and Implications*. Eds. E. Huhtamo, J. Parikka. Berkeley–Los Angeles–London 2011.

Szymik E.: *Drama w nauczaniu języka polskiego*. Kraków 2011.
Talmayr M.: *La cité du sang*. Paryż 1901.
Thompson K.: *Hugo: Scorsese's Birthday Present for Georges Méliès*. Dostępne w Internecie: http://www.davidbordwell.net/blog/2011/12/07/hugo-scorseses-birthday-present-to-georges-melies/ [data dostępu: 22.02.2014].
Tolkien J.R.R.: *O baśniach*. W: Idem: *Drzewo i liść oraz Mythopoeia*. Przeł. J. Kokot, M. Obarski, K. Sokołowski. Warszawa 1998.
Trębicki G.: *Fantasy – ewolucja gatunku*. Kraków 2007.
Uricchio W.: *Historicizing Media in Transition*. In: *Rethinking Media Change*. Eds. D. Thorburn, H. Jenkins. Cambridge 2003.
Walkiewicz M.: *Puk, puk… Babadook!* Dostępne w Internecie: http://www.filmweb.pl/reviews/Puk%2C+puk…+Babadook%21-15917 [data dostępu: 09.08.2014].
Windling T.: *Snow, Glass, Apples: The Story of Snow White*. Dostępne w Internecie: http://www.endicott-studio.com/rdrm/forsga.html [data dostępu: 06.05.2014].
Zielinski S.: *Archeologia mediów. O głębokim czasie technicznie zapośredniczonego słuchania i widzenia*. Przeł. K. Krzemieniowa. Warszawa 2010.
Zych P., Vargas W.: *Bestiariusz słowiański. Rzecz o skrzatach, wodnikach i rusałkach*. Olszanica 2012.

Strony internetowe

http://37.media.tumblr.com/tumblr_lvt4nn6iey1qbxoi2o1_500.jpg [data dostępu: 27.08.2014].
http://benjaminlacombe.hautetfort.com/ [data dostępu: 29.07.2014].
http://childillustration.blogspot.com/2008/08/snow-white.html [data dostępu: 27.08.2014].
http://en.wikipedia.org/wiki/Bogeyman [data dostępu: 16.09.2014].
http://en.wikipedia.org/wiki/File:Goya_-_Que_viene_el_coco_(Here_Comes_the_Bogey-Man).jpg [data dostępu: 09.08.2014].
http://filmcomment.com/entry/interview-jennifer-kent-babadook [data dostępu: 09.08.2014].
http://folkhistory.blogspot.com/2014/01/prestidigitation-and-culture.html [data dostępu: 29.08.2014].

http://hopelies.com/2011/12/06/hugo-addendum-the-film-in-context/ [data dostępu: 25.07.2014].
http://img.filmsactu.com/datas/dvd/c/o/coffret-georges-melies/n/47d7cf53250cc.jpg [data dostępu: 27.08.2014].
http://isites.harvard.edu/fs/docs/icb.topic837305.files/OReilly_Schivelbusch.htm [data dostępu: 08.03.2015].
http://marinni.livejournal.com/299711.html [data dostępu: 27.08.2014].
http://milliondreamphotos.blogspot.com/2008/08/annie-leibovitzs-disney-dreams-photos.html [data dostępu: 27.08.2014].
http://stopklatka.pl/filmy/-/15044718,krolewna-sniezka/box-office [data dostępu: 16.07.2014].
http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/3/39/Melies's_Montreuil_studio.jpg [data dostępu: 27.08.2014].
http://www.alexjuhasz.com/home.html [data dostępu: 09.08.2014].
http://www.anorak.co.uk/345723/the-consumer/duane-michals-was-the-bogeyman.html/ [data dostępu: 09.08.2014].
http://www.artstore.pl/fotograficzne-bajki-i-basnie-eugenio-recuenco [data dostępu: 27.08.2014].
http://www.bbc.com/travel/blog/20130412-an-egyptian-wonder-reopens-in-paris-north [data dostępu: 08.07.2014].
http://www.benjaminlacombe.com/ [data dostępu: 29.07.2014].
http://www.cinematheque.fr/zooms/melies/index.html [data dostępu: 22.02.2014].
http://www.csf.katowice.pl/?p=pl/menu/5/97/index [data dostępu: 29.08.2014].
http://www.fxguide.com/featured/hugo-a-study-of-modern-inventive-visual-effects/ [data dostępu: 25.07.2014].
http://www.getty.edu/art/exhibitions/devices/flash/ [data dostępu: 29.08.2014].
http://www.goreyography.com/west/west.htm [data dostępu: 09.08.2014].
http://www.herald.ie/lifestyle/health-beauty/behind-the-brand-nuxe-27950077.html [data dostępu: 14.07.2014].
http://www.imdb.com/name/nm2446483/?ref_=fn_al_nm_1 [data dostępu: 16.07.2014].
http://www.library.unt.edu/rarebooks/exhibits/popup2/introduction.htm [data dostępu: 09.08.2014].
http://www.logoi.com/pastimages/snow_white.html [data dostępu: 27.08.2014].
http://www.merriam-webster.com/dictionary/bogeyman [data dostępu: 16.09.2014].
http://www.metropolefilms.com/data/ftp/Illusionist%20The/DP_Illusionniste_Metro_Fr.pdf [data dostępu: 07.07.2014].
http://www.nicolettaceccoli.com/bio.php [data dostępu: 01.08.2014].

http://www.nytimes.com/2011/03/06/arts/design/06gorey.html?pagewanted=all&_r=1& [data dostępu: 09.08.2014].
http://www.popcorner.pl/popcorner/1,108032,11369410,Animowana__niema_albo_w_wersji_porno__Krolewna_Sniezka.html [data dostępu: 27.08.2014].
http://www.popuplady.com/about03-glossary.shtml [data dostępu: 09.08.2014].
http://www.technicolorfilmfoundation.org/fileadmin/user_upload/images/Melies/PK_80134_-_Photo_-_Studio_de_Montreuil.jpg [data dostępu: 27.08.2014].
http://www.timeout.com/london/film/sylvain-chomet-the-trials-of-making-the-illusionist-1 [data dostępu: 07.07.2014].
https://www.youtube.com/watch?v=HY481KzID3Y [data dostępu: 09.08.2014].
https://www.youtube.com/watch?v=lwkkDfs-RKg [data dostępu: 24.07.2014].

Nota bibliograficzna

Rozdział II jest rozszerzeniem i uzupełnieniem artykułu *Młody widz jako archeolog mediów: stare i nowe media w filmowej wersji baśni o Śnieżce Tarsema Singha.* W: *Wyzwoleni i zagubieni w sieci. Sztuka i wychowanie w kulturze konwergencji*. Red. M. Zalewska-Pawlak, P. Soszyński. Łódź [w druku]. Fragmenty wskazanego tekstu wykorzystuję również w rozdziale I oraz w *Appendiksie*.

W rozdziale V wykorzystuję (po zmianach) fragmenty artykułu: *Źródło (nowej) historii kina: refleksje dydaktyczne na temat filmu „Hugo i jego wynalazek" Martina Scorsese*. W: *Cyfra a oryginał. Nowe źródło historii*. Red. J. Jabłońska, M. Supruniuk. Warszawa 2014, s. 58–71.

Justyna Hanna Budzik

Les miracles et les illusions magiques dans les films
Essais sur l'archéologie du cinéma

Résumé

Le livre est né de la fusion d'une réflexion théorique sur l'archéologie des médias et d'une pratique dans le domaine de l'éducation cinématographique. L'auteur entreprend l'analyse et l'interprétation de films choisis et de textes dans le contexte des recherches sur de nouvelles possibilités de décrire les relations entre le cinéma et les « vieux » médias dont les traces on peut trouver, entre autres, dans l'univers représenté des films modernes ainsi que dans les choix techniques et formels faits par les cinéastes. « Les miracles » figurant dans le titre sont une référence aux revendications de Siegfried Zielinski, l'un des plus importants archéologues médiatiques qui exhorte à adopter une attitude magique envers les médias. On a décrit cette attitude ainsi que la méthode archéologique dans le premier chapitre. Dans le même chapitre, on a présenté le contexte des recherches historico-théoriques qui portent l'empreinte de la nouvelle histoire du cinématographe dans la perspective de Tom Gunning.

Les cinq chapitres suivants sont des essais analytiques et interprétatifs concernant les films et les textes de la culture populaire – que l'on y valorise positivement – et qui est une sphère fort importante pour l'éducation. L'opinion sur les films du point de vue de la critique cinématographique et artistique y est secondaire parce qu'au centre de l'attention de l'auteur se sont retrouvées aussi bien des productions commerciales qu'indépendantes.

Le deuxième chapitre est consacré à une analyse minutieuse du prologue du film de Tarsem Singh *Blanche-Neige* (2012), compte tenu des jouets optiques qui y apparaissent (zootrope, praxinoscope). La fonction des références à l'histoire des médias est interprétée dans le contexte du merveilleux et par rapport à différentes stratégies relatives au contact du spectateur/observateur avec les spactacles optiques.

Dans le troisième chapitre, le film *Le Monde fantastique d'Oz* (2013) de Sam Raimi est analysé dans le contexte de l'histoire des spectacles fantasmagoriques. La dynamique du rationalisme des Lumières et celle relative à la foi romantique en phénomènes surnaturels est confrontée avec l'opposition entre un magicien typique du merveilleux et un illusionniste se servant de la science et de la technologie.

L'illusionniste est aussi l'objet d'analyse dans le chapitre suivant (le quatrième) qui est consacré au film *L'Illusionniste* de Sylvain Chomet. En s'appuyant sur la théorie de la société du spectacle ainsi que sur celle liée à la fétichisation des marchandises dans les grands magasins qui – dans le monde contemporain – font fonction de fantasmagorie, on analyse les péripéties du prestidigitateur qui à l'ère du rock et des jouets mécaniques perd petit à petit son public.

Dans le cinquième chapitre, on a présenté les réflexions sur *Hugo Cabret* de Martin Scorsese et sur *Jack et la mécanique du cœur* de Stéphane Berla et de Mathias Malzieu tout en se référant au roman de Malzieu intitulé *La Mécanique du cœur*. L'objectif principal de l'interprétation est de comparer le personnage de Georges Méliès, qui est présent dans tous les textes. La théorie des films à trucages, les stratégies d'attraction dans le cinéma ainsi que les motifs du double et de l'automate présents dans les films constituent les pistes majeures dans les réflexions sur les films et le roman mentionnés ci-dessus. L'analyse du cinéma dans une optique insolite et fantastique élargit le contexte de nos études.

Le dernier chapitre (le sixième) concerne deux films de la réalisatrice australienne Jennifer Kent : *Monster* et *Mister Babadook*, qualifiés de productions indépendantes. L'auteur continue à analyser l'aspect fantastique du cinéma en se concentrant tout particulièrement sur les éléments autothématiques des films et en commentant les solutions techniques à l'appui de la théorie méliésienne des images truquées.

Les essais présentés dans les six chapitres constituent des ensembles interprétatifs séparés et fermés, néanmoins la construction du livre résulte de leurs rapports mutuels. Ce sont bien les motifs fictifs récurrents ainsi que les contextes théoriques qui justifient l'ordre des chapitres. Les thèmes abordés à plusieurs reprises – le caractère fantastique du cinéma, la théorie du cinéma d'attraction ainsi que l'interpénétration des jouets optiques et du dispositif cinématographique – sont analysés dans chacun des chapitres de différents points de vue. L'auteur ne se décide pas à proposer des conclusions et des résumés univoques, mais elle ouvre la voie à d'autres interprétations possibles.

La deuxième partie du livre constitue l'annexe didactique contenant les propositions des sujets et des formes d'exercices que l'on peut utiliser dans des situations éducatives. Les idées y présentées résultent de l'experience de l'auteur liée à sa participation active aux conférences, à la préparation des programmes des leçons de cinéma et à l'organisation des ateliers pour les étudiants ainsi que pour les élèves à différentes étapes de leur scolarité. *L'annexe…*, présentée sous forme de notes et d'indications libres, s'adresse à un grand nombre d'enseignants et de professeurs qui voudraient chercher l'inspiration pour créer leurs propres programmes des cours.

Justyna Hanna Budzik

Film Marvels and Magic Tricks
Sketches from the Archaeology of Cinema

Summary

The book was created by combining a theoretical deliberation on archaeology of media with the practice in the area of film education. The author analyzes and interprets selected movies and texts in the context of research on the new possibilities of describing the relation between cinema and "old" media, the traces of which can be found, among others, in the presented world of contemporary films, and in technical and formal choices of their creators. The eponymous "miracles" are a reference to the postulates of Siegfried Zielinski, one of the most important media archaeologists, who calls for assuming a magical attitude towards the media. Such an attitude, along with the archaeological method, has been characterized in the first chapter. This chapter also sheds light on the context of historical and theoretical research from the New Cinema History in the perspective of Tom Gunning.

Subsequent five chapters are analytical and interpretative sketches, examining films and texts from the (positively valorized herein) popular culture as a sphere that is extremely important for education. The evaluation from the point of view of film and art criticism is secondary here; both commercial and independent productions are in the author's center of attention.

The second chapter is devoted to a detailed analysis of the prologue to Tarsem Singh's film *Mirror Mirror* (2012), taking into account the optical devices (Zoetrope, Praxinoscope) included therein. The function of references to the history of media is interpreted in the context of a fable convention and in relation to a variety of strategies of relation of the viewer/observer with optic spectacles.

In the third chapter, the film *Oz the Great and Powerful* (2013) by Sam Raimi is considered in relation to the history of phantasmagoric showcases. The dynamics of the enlightened rationalism and romantic faith in the supernatural is confronted with the opposition between the archetypal fairy tale wizard and the figure of an illusionist, who uses science and technology.

An illusionist is also the protagonist of the fourth chapter, devoted to the movie *Illusionist* by Sylvain Chomet. The story of a prestidigitator, who slowly loses his audience in the times of rock and mechanical devices, are analyzed in reference to

spectacle society theories and the fetishization of wares in shopping malls, which take over the phantasmagorical function in the modern world.

The fifth chapter includes deliberations on films such as *Hugo* by Martin Scorsese and *Jack and the Cuckoo-Clock Heart* by Stéphane Berla and Mathias Malzieu, with references to Malzieu's book *The Boy with the Cuckoo-Clock Heart*. The main interpretative threads are set by comparing the characters of Georges Méliès, which appear in all the texts. In deliberations on films and the book, the most important tropes are trick cinema theory, cinema attraction strategies, and doppelganger and automaton motifs present in the films. A wider context for reflections is framing cinema within extraordinariness and phantasm categories.

The final (sixth) chapter covers two films by the Australian director Jennifer Kent – *Monster* and *Babadook* – both considered independent productions. The author follows the path of phantasmality of cinema, chiefly analyzing the auto-thematic layer of films and commenting on technical solutions in relation to Méliès' theory of trick cinema.

The sketches presented within these six chapters are separate, closed interpretative entities; however, the book's design stems from their mutual relations. Recurring narrative motifs and theoretical contexts justify the order of the chapters, and frequently analyzed subjects – such as phantasmagoric and phantasmal qualities of cinema, attraction cinema, and the permeating of optical toys and the film apparatus – are analyzed from slightly different perspectives in each of these chapters. The author does not decide on unequivocal conclusions and summaries, but rather sets out further interpretative paths.

The second part of the book consists of an didactic appendix, which includes suggestions for class subjects and exercise templates for educational purposes. The ideas presented are a result of the author's experience in the field of lectures, preparing film class scripts, and conducting workshops with students of various levels. The form of loose notes and tips is dictated by the desire to aim the *Appendix…* at all teachers and lecturers, who would like to seek inspiration for their own class scripts.

Justyna Hanna Budzik

Filmwunder und magische Filmkunststücke
Skizzen über die Archäologie des Kinos

Zusammenfassung

Das Buch ist die Folge der theoretischen Reflexion über die Archäologie der Medien und der praktischen Filmerziehung. Die Verfasserin bemüht sich, ausgewählte Filme und Texte im Zusammenhang mit den Forschungen über neue Möglichkeiten, die Relationen zwischen dem Film und „alten Medien", deren Spuren u.a. in der dargestellten Welt der heutigen Filme und technischen u. formalen Entscheidungen deren Urheber zu finden sind, zu schildern, zu analysieren und zu interpretieren. Die in dem Titel erscheinende „Wunderdinge" beziehen sich auf die von Siegfried Zielinski, einem der wichtigsten medialen Archäologen erhobenen Forderungen, eine magische Einstellung zu Medien einzunehmen. Diese Einstellung samt der archäologischen Methode wurden im ersten Kapitel dargestellt. Hier findet man auch den Bezug auf die im Rahmen der Neuen Kinogeschichte von Tom Gunning durchgeführten geschichtstheoretischen Forschungen.

Fünf weitere Kapitel sind analytisch-interpretatorische Skizzen über Filme und Texte aus dem Bereich der hier positiv bewerteten Popkultur, als einer für die Bildung sehr wichtigen Sphäre. Die Beurteilung der Filme von Film- und Kunstkritikern ist dabei ein zweitrangiges Problem. Im Mittelpunkt der Aufmerksamkeit von der Verfasserin sind sowohl kommerzielle Filme als auch Independent-Filme.

Das zweite Kapitel ist eine ausführliche Analyse des Prologs zum Film *Schneewittchen* (2012) von Tarsem Singh, unter besonderer Berücksichtigung der darin auftretenden optischen Spielzeuge (Zoetrop, Praxinoskop). Die Verfasserin interpretiert die im Film enthaltenen Anknüpfungen an die Geschichte der Medien, indem sie sie auf Märchenkonvention und auf verschiedene von den Zuschauern bei Berührung mit optischen Spektakeln angewandten Strategien, bezieht.

Im dritten Kapitel wird Sam Raimies Film *Die phantastische Welt von Oz* (2013) in Bezug auf die Geschichte der Darstellung von Trugbildern vor Publikum untersucht. Die Dynamik des Rationalismus der Aufklärungszeit und des romantischen Glaubens an übernatürliche Phänomene wurde mit der Opposition zwischen dem Zauberer und dem die Wissenschaft und die Technologie benutzenden Illusionisten konfrontiert.

Ein Illusionist ist auch der Held des vierten Kapitels, das dem Film *Illusionist* von Sylvain Chomet gewidmet ist. Die Geschichte des sein Publikum in der Epoche der Rockmusik und der mechanischen Unterhaltung allmählich verlierenden Zauberkünstlers wird in Bezug auf die Theorie der Gesellschaft der Spektakel und Fetischisierung der Waren in den, die Rolle der Phantasmagorie in heutiger Welt spielenden Handelszentren untersucht.

Im fünften Kapitel werden folgende Filme besprochen: *Hugo und seine Erfindung* von Martin Scorsese und *Jack und Herzmechanismus* von Stéphane Berla und Mathias Malzieu mit der Anknüpfung an Malzieus Buch *Herzmechanismus*. Die Verfasserin gründet ihre Interpretation darauf, die in allen Texten erscheinende Figur des Georges Méliès zu vergleichen. Die wichtigsten Spuren ihrer Überlegungen zu den Filmen und zum Buch sind: die Theorie des Trick-Kinos, die Attraktionsstrategien von der Filmkunst und die in den Filmen vorhandenen Motive eines Doppelgängers und eines Automaten. Die Filmkunst wird von ihr auch hinsichtlich der Unheimlichkeit und des Phantasmas aufgefasst.

Das letzte (sechste) Kapitel betrifft zwei Filme der australischen Regisseurin Jennifer Kent: *Monster* und *Badadook*, die zu Independent-Filmen zählen. Die Verfasserin folgt dem Spur der „Unwirklichkeit" der Filmkunst und bemüht sich, vor allem die autothematische Ebene der Filme zu untersuchen und praktische Ausnutzung der von Méliès entwickelten Theorie der Trickbilder zu kommentieren.

Die hier in sechs Kapiteln präsentierten Studien bilden ein separates, geschlossenes Ganzes, doch die Struktur des Buches entspricht deren gegenseitigen Verbindungen. Die sich wiederholenden Spielmotive und theoretische Kontexte waren für die Folge der Kapitel entscheidend, und solche Themen wie: Phantasmagorie und Phantasma der Filmkunst, Theorie des Attraktionskinos und gegenseitiges Durchdringen von optischen Spielzeugen und Filmdispositiv werden in jedem Kapitel ein bisschen anders behandelt. Die Verfasserin hat sich nicht entschieden, eindeutige Schlussfolgerungen zu ziehen, sie steckt eher eventuelle weitere Interpretationswege ab.

Der zweite Teil des Buches ist der didaktische Anhang, der mögliche Themen und Formen der Seminare beinhaltet. Die von der Verfasserin präsentierten Ideen sind Nachlese ihrer Arbeit: der von ihr gehaltenen Vorträge, der von ihr angefertigten Programme der Seminare über Film und der Workshops mit jüngeren und älteren Schülern und Studenten. *Der Anhang…* hat die Form von losen Notizen und Hinweisen, denn die Verfasserin beabsichtigte, möglichst weiteste Verbreitung von den nach Inspirationen zur Schaffung eigener Seminarprogramme suchenden Lehrern und Hochschullehrern zu erreichen.

Redakcja Agnieszka Plutecka
Projekt okładki Anna Krasnodębska-Okręglicka
Redakcja techniczna Małgorzata Pleśniar
Korekta Ligia Dziadas
Łamanie Edward Wilk

Copyright © 2015 by
Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego
Wszelkie prawa zastrzeżone

ISSN 0208-6336
ISBN 978-83-8012-404-2
(wersja drukowana)
ISBN 978-83-8012-405-9
(wersja elektroniczna)

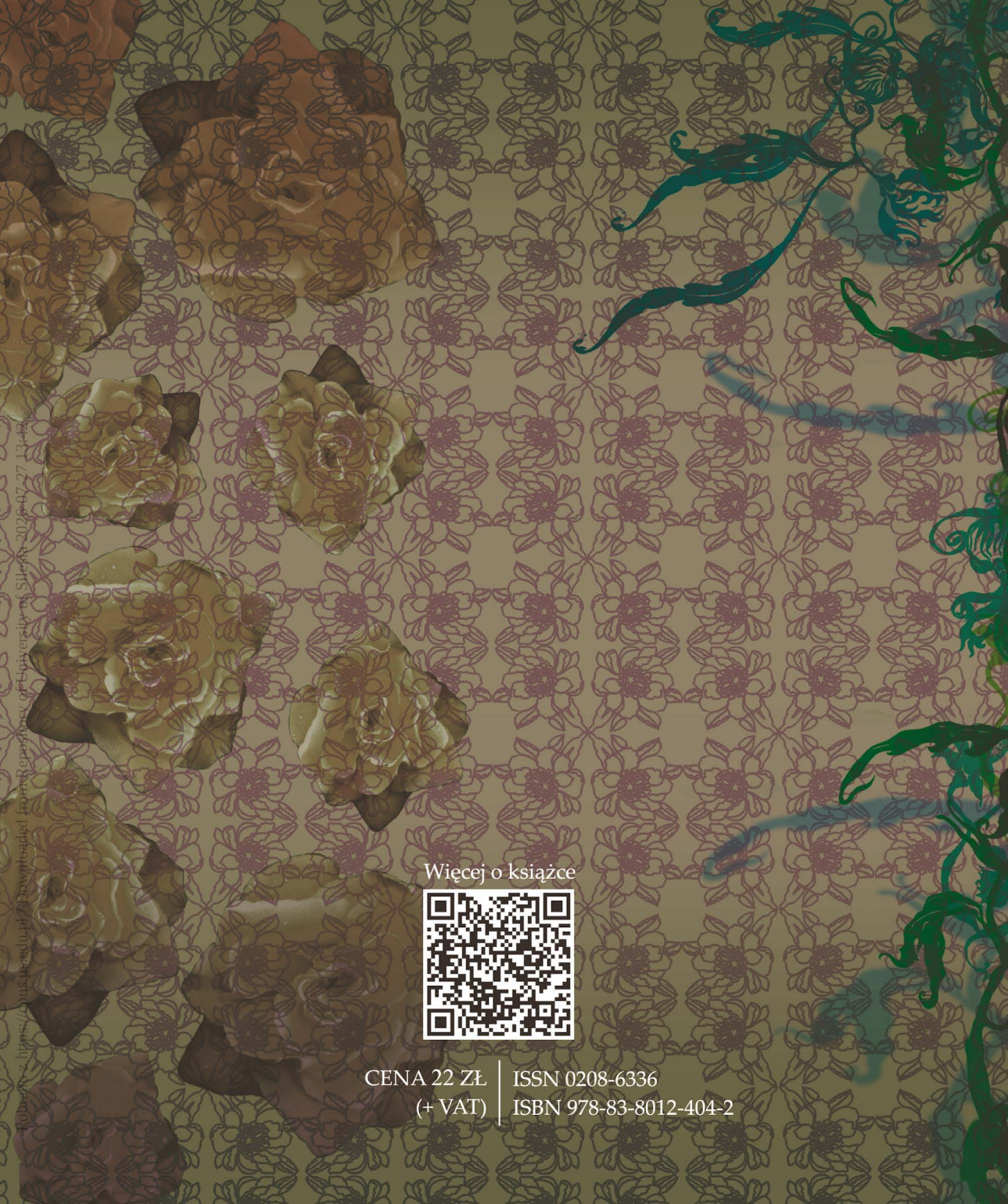
Wydawca
Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego
ul. Bankowa 12B, 40-007 Katowice
www.wydawnictwo.us.edu.pl
e-mail: wydawus@us.edu.pl

Wydanie I. Ark. druk. 12,75. Ark. wyd. 13,0.
Papier Alto 80 g, vol. 1.5 Cena 22 zł (+ VAT)

Druk i oprawa: „TOTEM.COM.PL Sp. z o.o." Sp.K.
ul. Jacewska 89, 88-100 Inowrocław

Justyna Hanna Budzik – adiunkt w Zakładzie Filmoznawstwa i Wiedzy o Mediach Uniwersytetu Śląskiego, doktor nauk humanistycznych z zakresu kulturoznawstwa (Wydział Filologiczny UŚ, 2012), filmoznawczyni, absolwentka podyplomowych studiów: historia sztuki, lektorka języka polskiego jako obcego. Laureatka głównej nagrody w I edycji Konkursu im. Inki Brodzkiej-Wald na pracę doktorską z dziedziny współczesnej humanistyki (2013). Autorka książki *Dotyk światła. O zmysłowym doznawaniu kina* (Katowice: Wydawnictwo FA-art, 2012) oraz artykułów z zakresu estetyki i dydaktyki filmu. Zawodowo i badawczo zajmuje się przede wszystkim edukacją filmową. Prowadzi edukacyjny blog: http://konwersatoriaofilmieikulturze.blogspot.com/.

Pobrano z https://opus.us.edu.pl / Downloaded from Repository of University of Silesia 2026-07-27 13:42



Pobrano z https://rcin.us.edu.pl/ Downloaded from Repozytorium of University of Silesia - 2026-07-27 13:45

Więcej o książce

CENA 22 ZŁ (+ VAT)
ISSN 0208-6336
ISBN 978-83-8012-404-2